NINTENDO 100% NO OFICIAL ¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!

375 ptas.

games WORLD

¡PÓSTERS DE DUCK DODGERS, INSPECTOR GADGET Y ZELDA: MAJORA'S MASK!

ANÁLISIS LEGENDARIO

POKéMON SNAP

PREVIEWS

- PAPER MARIO
- ZELDA: MAJORA'S MASK
- AIDYN CHRONICLES
- SIN AND PUNISHMENT
- ¡Y MUCHAS MÁS!



Perfect Dark

Secretos de 24 quilates

¡GAME BOY ADVANCE!

¡Sí, son capturas auténticas! ¡Más imágenes y detalles en el interior!





¡QUÉ JUEGAZO!

MARIO TENNIS

- ¡Desenfunda la raqueta, bribón!
- ¡Pero si llevo el brazo en cabestrillo!

NÚMERO 13



00013
8 414090 213202



N64 | GAME BOY | DOLPHIN



Player 1
E Smith
Player 1 to break
Player 1
D Frank
Player 1
Player 2
Cuidado con los tiburones. El agua está llena de ellos.
Hay 64, cada uno con su propia personalidad.
Desde jugadores de medio pelo hasta los reyes del timo y la estafa,
así que vas a necesitar todos tus instintos asesinos para sobrevivir.
Abrete camino a través de 8 modos diferentes de juego,
desde 8 bolas, directo, velocidad... ayudado por un sistema de movimiento de la bola de exactitud milimétrica.
Puedes atreverte también con la "estafa" a 9 bolas y ganar un bar.
Si te metes en líos siempre está el sistema de autoguardado después de cada tiro que te permitirá volver al mismo sitio.
Y si te quedas sin blanca...bueno, siempre tienes al temible y temido tiburón prestamista.
GAME BOY COLOR
Pro Pool
ARRIÉSGATE... BAJO TU RESPONSABILIDAD
BLADE
INTERACTIVE STUDIOS
GAME BOY COLOR
LICENSED BY
Nintendo
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY



Games World No. 13
30 noviembre de 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí, Joan Josep Musarra, Álex Sirvent

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Alfredo López

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

EDITORIAL

Cuando entró en la sala, el horror se instaló en las caras de todos los presentes. Desde el noble más pálido y melindroso al más feroz y bregado de los generales, todos enmudecieron de estupefacción, y sólo los grilletes arrastrándose sobre el mármol desafiaron el silencio tenso que se había adueñado del lugar. Nadie dudó un instante que se hallaban ante la 'reina de los bandidos', la capitana de la horda sanguinaria que durante años había sembrado de muerte y destrucción el califato. Y ahora, aquella mujer odiada y temida era recibida en la sala del trono... por su padre.

Los bandidos la habían raptado cuando todavía era una niña, y el califa había prometido recompensar con sus inmensas riquezas a quien la rescatara. La campaña se prolongó durante años, pues la horda prosperó bajo el liderazgo de una misteriosa mujer de legendaria belleza. Legendaria, decimos, porque sólo habían podido deleitarse fugazmente en ella los prisioneros cuya última voluntad era contemplar el rostro de su verdugo.

Un aguerrido mercenario había capturado por fin a la forajida, y a punto estaba de ajusticiarla para entregar su cabeza al califa cuando, al despojarla de su velo, reconoció los rasgos de aquella princesa cuyo semblante todavía adornaba monedas y tapices.

De este modo, el mercenario se presentó en palacio para reclamar doble recompensa: los tesoros del califa y el indulto para la princesa bandida -que el soberano concedió gustosamente-, pues se había quedado prendado de la belleza de su liberada-prisionera.

Es fama que, una vez libre de cadenas, la princesa bandida escupió al mercenario y regresó presta al desierto con sus amigos facinerosos.

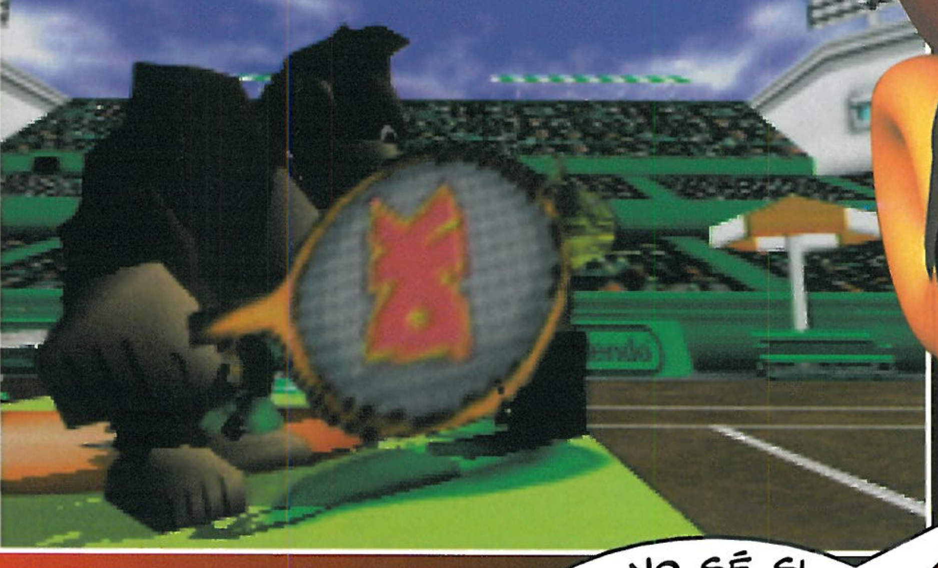
Todo esto ocurrió de verdad, aunque no figure en los libros de historia. De hecho, acabamos de oír la llamada de auxilio de la princesa y hemos decidido ayudarla a combatir las huestes del mercenario, ahora rico pero amargado por el despecho. Así pues, *Games World* se despide temporalmente. No temas, que no te quedas desamparado: en tu quiosco encontrarás *Magazine 64*, una revista maravillosa para todos los fans de Nintendo. ¡Hasta la vista, amigo!

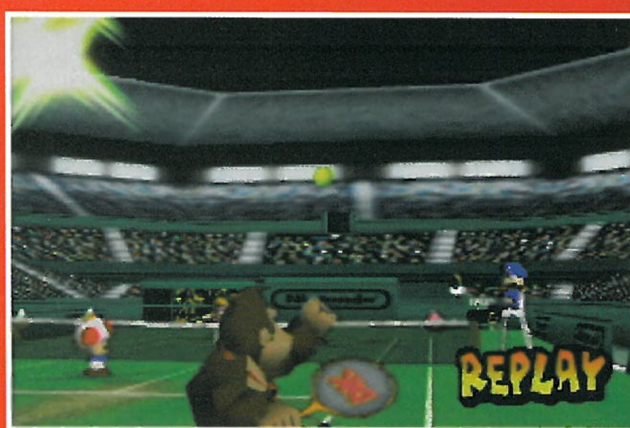


¡AL ABORDAJE!

No hay nada más emocionante que nuestro reportaje de portada (excepto entrevistar durante tres horas seguidas a Norma Duval).

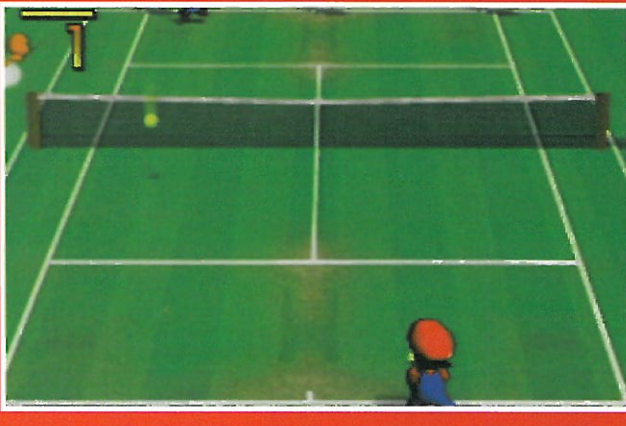


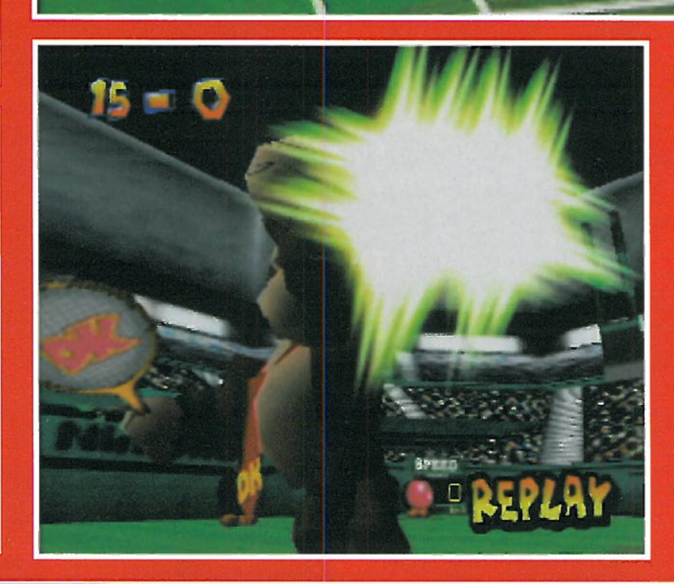


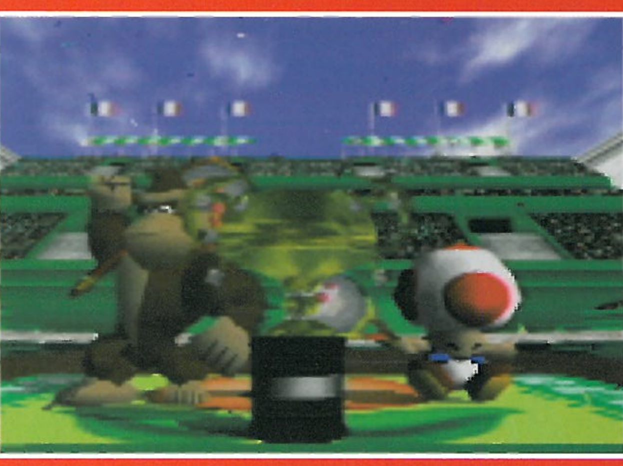


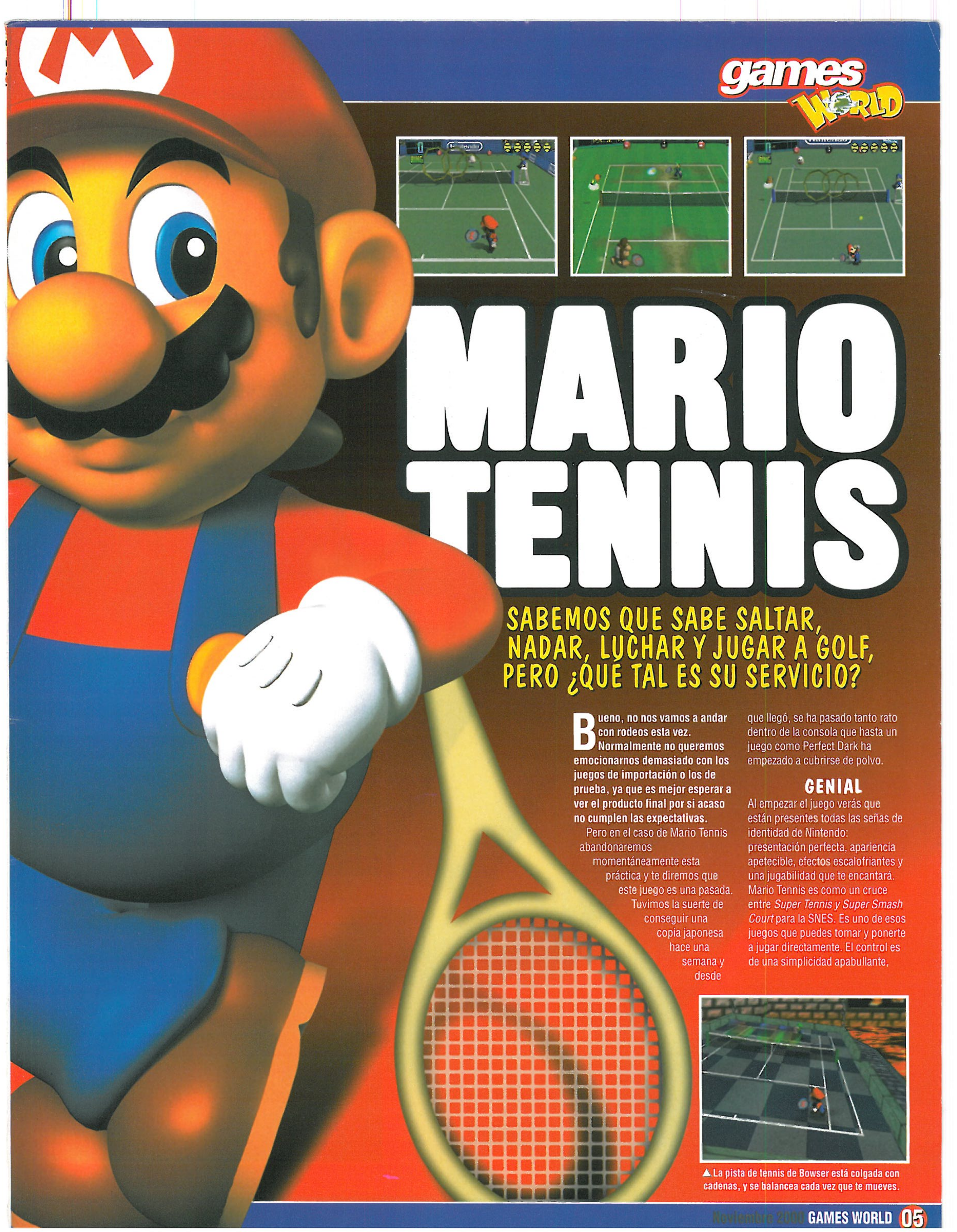


NO SÉ SI SERÁ POR EL SUDOR, EL CASO ES QUE NO PUEDO DESPEGARME LA RAQUETA DEL SOBACO...









MARIO TENNIS

SABEMOS QUE SABE SALTAR, NADAR, LUCHAR Y JUGAR A GOLF, PERO ¿QUÉ TAL ES SU SERVICIO?

Bueno, no nos vamos a andar con rodeos esta vez. Normalmente no queremos emocionarnos demasiado con los juegos de importación o los de prueba, ya que es mejor esperar a ver el producto final por si acaso no cumplen las expectativas.

Pero en el caso de Mario Tennis abandonaremos momentáneamente esta práctica y te diremos que este juego es una pasada. Tuvimos la suerte de conseguir una copia japonesa hace una semana y desde que llegó, se ha pasado tanto rato dentro de la consola que hasta un juego como Perfect Dark ha empezado a cubrirse de polvo.

GENIAL

Al empezar el juego verás que están presentes todas las señas de identidad de Nintendo: presentación perfecta, apariencia apetecible, efectos escalofriantes y una jugabilidad que te encantará. Mario Tennis es como un cruce entre *Super Tennis y Super Smash Court* para la SNES. Es uno de esos juegos que puedes tomar y ponerte a jugar directamente. El control es de una simplicidad apabullante,

▲ La pista de tennis de Bowser está colgada con cadenas, y se balancea cada vez que te mueves.



pero a la larga verás que se requiere un dominio especial para llegar a ser un campeón. Encontrarás muchos personajes de otros juegos, como Wario, Wailuigi, Shy-Guy y Koopa. Cada personaje varía en cuanto a velocidad, potencia, etc, y la estrategia necesaria para ganar a tu contrincante depende del personaje que hayas escogido, cosa que no es nada común. Y si no tienes ya bastante con esto, hay también un modo multijugador que asegurará que nunca te aburras.

▲ No recomendamos un juego en una *preview*, pero esta vez sí.

▲ Tienes que ganar el juego de los anillos cinco veces para acabar.

▲ Dale a los bloques para conseguir reforzadores y después utilízalos durante el juego. No es fácil.

MINI-JUEGOS



El juego de los anillos
Tienes que hacer pasar la bola por los anillos hexagonales sin necesidad de acabar el torneo para seguir avanzando por este juego tan extraño.



Las plantas piraña
Esta vez juegas contra Luigi y a la vez contra tres plantas piraña que escupen bolas. Ni las máquinas son capaces de lanzar bolas a tal velocidad.

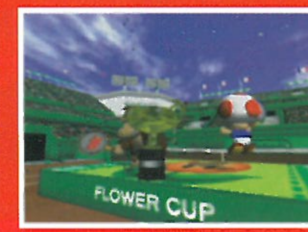


El castillo de Bowser
Está repleto de reforzadores que se consiguen dándole a los bloques que se encuentran por encima de la red y se activan mediante Z.

La muestra de alegría de Luigi es ponerse a correr en círculos.



Mario Tennis combina la facilidad de juego con la profundidad.



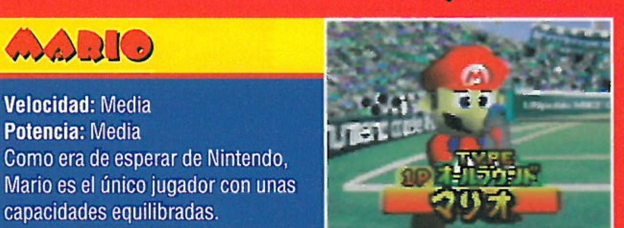
En el más puro estilo Nintendo, la victoria se celebra con confeti.

Los golpes cargados producen resultados potentes y espectaculares.



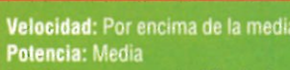


Como ves, hemos accedido a los secretos.



MARIO

Velocidad: Media
Potencia: Media
Como era de esperar de Nintendo, Mario es el único jugador con unas capacidades equilibradas.



LUIGI



Velocidad: Por encima de la media
Potencia: Media
Luigi tiene un poco de dificultad con la colocación de los pies, pero su juego es bueno.



WALUIGI



Velocidad: Por encima de la media
Potencia: Media
Los brazos largos de este nuevo personaje permite alcanzar esas pelotas imposibles.

DAISY



Velocidad: Por debajo de la media
Potencia: Media
Una jugadora algo floja, pero que tiene unos "smashes" muy buenos. Llévala siempre cerca de la red.

PEACH



Velocidad: Por encima de la media
Potencia: Por debajo de la media
Peach se mueve con velocidad, pero le cuesta aguantar los torneos largos.

BABY MARIO



Velocidad: Por debajo de la media
Potencia: Por encima de la media
Este bebé es nuestro preferido. Es pequeño, mono y tiene uno de los raquetazos más potentes.

TOAD



Velocidad: Media
Potencia: Media
También es conocido como Kinopio. Es algo aburrido. Utilízalo por la parte trasera de la pista.

CATHERINE



Velocidad: Por debajo de la media
Potencia: Media
Es un poco misterioso. Si alguien sabe de dónde viene este bicho, que nos lo haga saber por carta.

¡AL ABORDAJE!

PATAPATA

Velocidad: Media
Potencia: Media
Se mueve con gracilidad y es capaz de girar en un espacio minúsculo. Vale la pena probar su saque cortante.



WARIO

Velocidad: Por debajo de la media
Potencia: Media
Es el propietario de las cuerdas vocales más molestas del juego. Está bien para divertirse un rato.



BOWSER

Velocidad: Muy lenta
Potencia: Media
Es muy flojo si lo controlas tú, pero es letal si lo controla la consola.



YOSHI

Velocidad: Media
Potencia: Media
Esto no sería un juego de Mario si no contáramos con la presencia de este entrañable dinosaurio verde.



DONKEY KONG

Velocidad: Como un caracol
Potencia: Por encima de la media
Es extremadamente lento, pero si llega a alcanzar la bola es muy potente. Es un golpeador nato.



TERESA

Velocidad: Media
Potencia: Por encima de la media
Es un ser ligero, como es de esperar, pero sabe acertar bien los golpes.



DONKEY KONG JR

PERSONAJE SECRETO

Velocidad: Por debajo de la media
Potencia: Media
El hijo de Donkey no añade, pero en manos de la consola se convierte en un ser mortal.



SHY GUY

PERSONAJE SECRETO

Velocidad: Media
Potencia: Media
El problema de este personaje es que gira a la velocidad de un caracol con reuma.

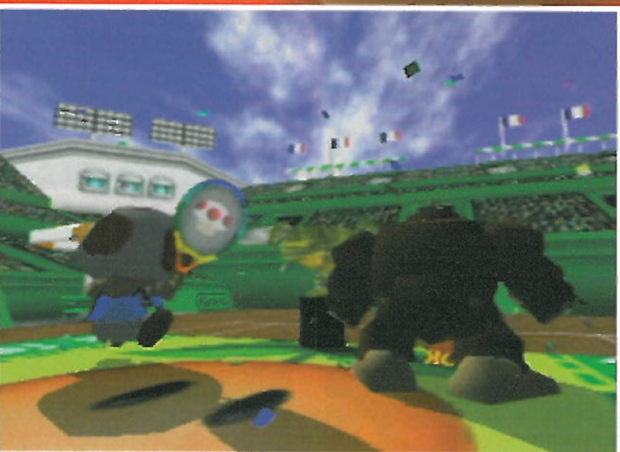


Si a todo esto le añades objetos secretos escondidos, minijuegos y el toque mágico de Nintendo, entonces llegarás a la conclusión de que este juego es imprescindible.





▲ Las repeticiones de la jugada son impresionantes y las puedes ver desde diferentes ángulos mediante el botón B.



◄ Otra vez campeón del torneo. Qué genial.



TENSA ESPERA

COMO EXCEPCIÓN VAMOS A DECIRTE SIMPLEMENTE QUE *MT64* ES UN CLÁSICO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

▲ Puede que Mario y Luigi sean amigos, pero el lugar para las partidas amistosas es el castillo de Bowser.

SECRETOS GAMEBOY

Nintendo sigue con su afición a la conectividad, como se puede ver con el pack de transferencia que tiene Mario Tennis. Cuando aparezca la versión GBC el año que viene, será posible conectarlo a tu N64 para acceder a los personajes secretos que figuran a continuación...

▲ Por ahora aún no sabemos quienes son estos personajes, pero...

▲ ...parecen tener un enfoque muy serio hacia el tenis.

▲ Bueno, no tan serio como parecía. Después de todo esto es un juego Nintendo.

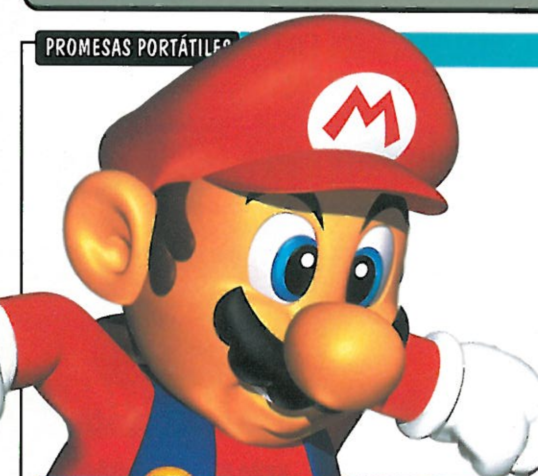
▲ Nos apostamos lo que sea a que los personajes secretos tienen potencia de golpe extra.

▲ Aquí puedes ver el pack de transferencia en acción. Ya te informaremos más adelante.

TU BOLETÍN DE INFORMACIÓN INTERNACIONAL SOBRE NINTENDO

¡AQUÍ HAY TOMATE!

PROMESAS PORTÁTILES



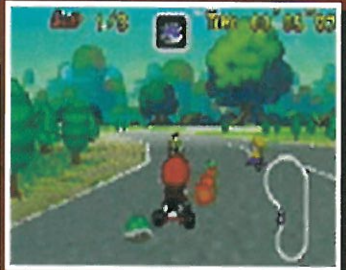
¡Así serán los primeros juegos Advance!

¡Recórcholis! ¡Fíjate qué gráficos!

Babea tranquilo, que no te ve nadie... ¡Sí, las imágenes que ilustran esta página son auténticas capturas de pantalla de juegos GBA! Para ser sinceros, su espectacularidad nos ha pillado desprevenidos incluso a nosotros.

Suponíamos que, con el nuevo hardware, la calidad de los gráficos mejoraría sensiblemente, pero lo que hemos podido ver supera con creces nuestros pronósticos más optimistas. He aquí una relación de títulos en desarrollo para Game Boy Advance junto con imágenes que te contagiarán nuestro entusiasmo.

MARIO KART ADVANCE



¡Se parece más al *MK* de N64 que al de SNES! No obstante, dado que las auténticas 3D no son factibles, se usará Modo 7 para desplazar los *sprites* en pantalla, como en el clásico eterno de SNES.

GOLDEN SUN



Un RPG sobre un chico que lucha contra tecnología del año de Maricastaña. Nintendo dice que los cartuchos serán de 64-96 MB al principio, pero que irán aumentando hasta los 256 MB (¡como *Zelda 64*!).

NAPOLEON



Sí, es un juego sobre *ese* Napoleón. Pero si se trata de un juego de estrategia estándar, ¿qué hacen allí esas barras de HP (puntos de golpes) y SP (puntos de hechizos)? Tiene una pinta increíble.

KONAMI'S WACKY RACING



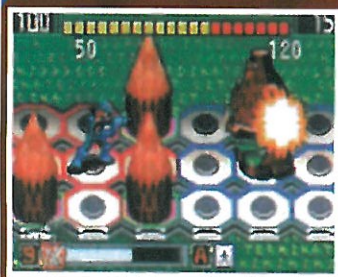
Konami prueba suerte en el territorio del karting. Incluye las viejas estrellas de la compañía, si es que se puede calificar de tal a Goemon, el loco del pelo azul. Lástima que carezca de los escenarios lustrosos de *MK*.

KURU KURU KURURIN



Según fuentes próximas a Nintendo, presenta "la acción más sencilla del mundo", al tiempo que una "jugabilidad muy rica y absorbente". Desconcertante. Va de un palito y unas bolas de luz. "¿Mande?"

MEGAMAN EXE



El héroe de Konami prepara su desembarco en GBA. Prevemos jugabilidad clásica, con un gran ropero de trajes especiales, poderes a gogó y plataformas a tutiplé. Los *sprites* ya lucen geniales en su mundo pseudo-3D.

DROP ZONE



Una conversión del clásico de recreativa que hará las delicias de los jugadores más veteranos. Steve Iles, fundador de Pocket Studios -los creadores de *DZ*-, ha afirmado que GBA es fácil de programar y que incluso permite aplicaciones 3D.

MOMOTARO FESTIVAL



Poco se sabe de este juego de *look* muy japonés. Se supone que es del estilo de *Mario Party*. Tal vez eso explique su extravagante combinación de ingenuidad y sadismo.

CONOCE TODAS LAS INTIMIDADES DE LA CHICA MÁS SENSUAL DE TU NINTENDO 64.

ESPECIAL GUÍA





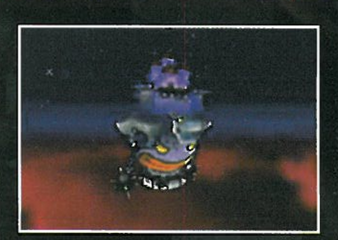
- Guías paso a paso para cada misión
- Todos los secretos de los niveles y misiones extra
- Exploramos cada rincón del multijugador





¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

IMPACTO INMINENTE





Ya nos temíamos que volverían a raptar a la dormilona Princesa Peach.

PAPER MARIO



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

HISTORIA: El primer RPG de Mario no tuvo mucho éxito en Europa. Afortunadamente, el segundo experimento va a llegar en breve y promete mucho.

PÁSATELO EN GRANDE CON EL FONTANERO MÁS FAMOSO DEL MUNDO.

Lo primero que apreciarás de estas capturas de pantalla es el tan celebrado 3D de los entornos. Nos hemos enterado de que ha habido alguna crítica silenciada sobre la apariencia general del juego, pero el 3D es completo y también exuberante, con reminiscencias de un estilo más interactivo, como *Yoshi´s Story*. ¿Y qué ocurre si Mario y toda la pandilla son planos? Los queremos igualmente.

Sea lo que sea lo que opines sobre la apariencia de esta obra, te encuentras ante un RPG en el más estricto sentido de la palabra, sólo que se le han añadido los extras típicos de Mario. Paseas como Pedro por su casa por el juego luchando, hablando con la peña, recogiendo objetos, resolviendo acertijos y ganando puntos de experiencia a través de menús. ¡Lo más importante es hacer amigos! Los coleguillas serán la clave de tu éxito. Por ejemplo, no podrás acceder a un área sin la compañía de un amigo o necesitarás su ayuda en la lucha. En cualquier caso, pídele a alguien que te eche una mano. Genial.

Las batallas son 100% RPG con menús y luchas por turnos. Lo que es realmente fantástico es



¡Mira todos los personajes de la serie Mario!



Parece que esperen a que alguien salga del váter.

No es solamente el mundo exterior que es en 3D. Como puedes comprobar, los interiores son también en 3D.



Vaya, una reunión de Toads.

"¿DE QUÉ VA?"

Ni idea. De todas maneras, lo que importa es que *Paper Mario* promueve el buen rollo con los vecinos, el máximo objetivo que podría tener cualquier RPG.

GRANDES MOMENTOS

Qué pasa: Mires donde mires te encuentras con el universo de Mario. Los personajes, las escenas... Hasta incluye las localizaciones y escenarios específicos. Es el conocido mundo de los fontaneros del que disfrutamos desde hace tiempo.

Por qué es guai: De nuevo formarás parte de esta magia de Shigsy, moviéndote en un mundo cada vez más amplio donde la interacción y la aventura son la tónica general. Claro que, si no disfrutas con los RPG puede que te suene poco atractivo, pero estamos convencidos de que una vez te encuentres inmerso en este mundillo tan familiar vas a acabar enganchado.



El *Super Mario World* de la SNES terminaba justo así.

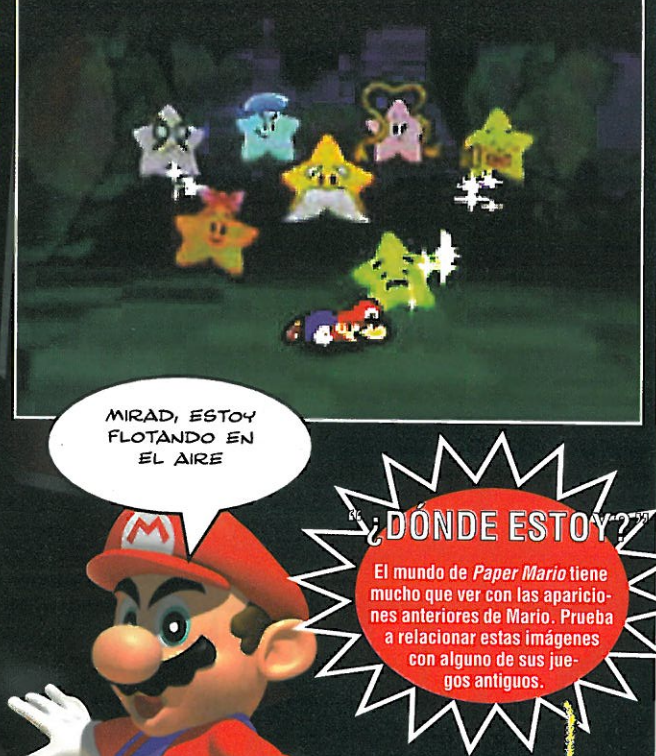
LUIGI, TE DIJE QUE NO ME SOLTARAS...



Mario tenía un martillo en la versión original para la SNES.



Parece que estamos ante un Toad femenino. Un descubrimiento.



MIRAD, ESTOY FLOTANDO EN EL AIRE

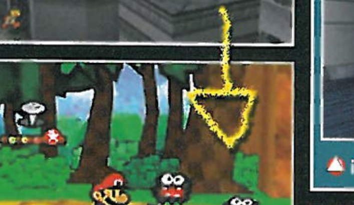
¿DÓNDE ESTOY?

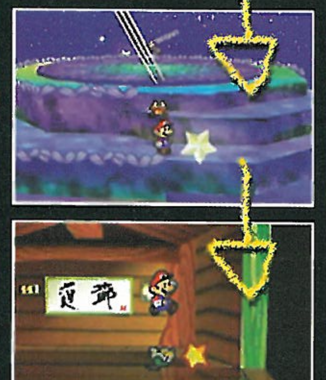
El mundo de *Paper Mario* tiene mucho que ver con las apariciones anteriores de Mario. Prueba a relacionar estas imágenes con alguno de sus juegos antiguos.

que el mundillo de Mario que ya conocemos y tanto nos gusta aparece en todas y cada una de las batallas. Piensa en todas aquellas cosas que en un juego de Mario determinan dónde puedes pisar o no, a quién puedes machacar... todo esto aparece en pantalla mientras luchas. Pisotea una cabeza puntiaguda y no conseguirás nada más que dolor.

Hasta hay algunos elementos en tiempo real, que han sido diseñados para darle buen ritmo. Así que no deberás limitarte a pulsar los botones y mirar qué ocurre. Habrá ocasiones en las que tendrás que hacer girar el stick analógico para realizar ciertos movimientos, por ejemplo.

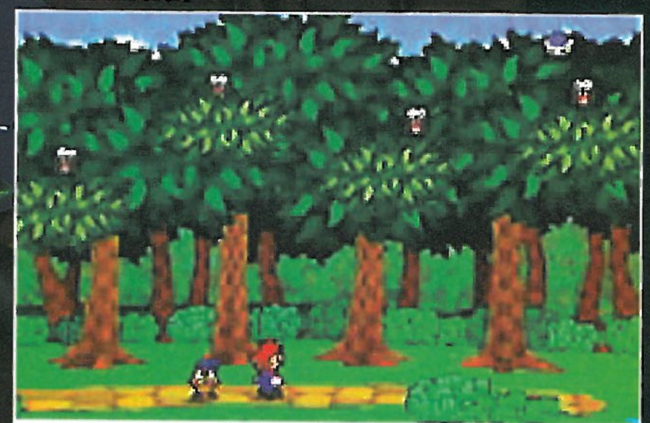
Si eres fan de Mario, como nosotros, seguro que estás deseando empezar a acumular puntos de experiencia.







Los personajes son planos como el papel, pero échale un vistazo a este excelente escenario en 3D.



¡Otra vez Goomba! Allí donde va Mario, allí aparecen estos bichos.

TENSA ESPERA

¡UN TÍTULO DE MARIO QUE VA A SER ALGO ROMPEDOR, CON UN ESTILO NUNCA VISTO AQUÍ! ¡SI NO SE CONVIERTE EN UN GANADOR NOS COMEREMOS LOS JOYPADS!

POTENCIAL DE DISFRUTE

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends



DE: RED STORM | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1

DISPONIBLE SIN DETERMINAR

HISTORIA Desarrollado por Climax, este juego viene de una serie de dibujos. Es un poco al estilo de *Expediente X*, sobre fenómenos paranormales.

Resulta que los alienígenas han venido usando a los humanos para practicar deporte, alimentarse y hasta para tareas menos ortodoxas... Todo ello ha permanecido escondido como si se tratase de un mito o leyenda. Ahora entran en acción Nick Logan y Sh´Lainn Blaze, reclutados de cuerpos de elite de la ley y el orden.

Tu misión, convertido en cualquiera de los dos personajes, consiste en desenmascarar a los alienígenas y pillarlos por el cuello. Fíjate que no hemos dicho cortarles el cuello. No hay asesinatos en *Roswell*, en su lugar, vas a tener que acostumbrarte al uso de las armas de alta tecnología para capturar y asegurarte los puntillos (siguiendo un poco la tradición ya marcada por los *Cazafantasmas*, por lo que parece). Durante esta aventura de acción en tercera persona tendrás que resolver acertijos que incluyen minijuegos en primera persona. Añádele a ello escenas animadas y las cosas ya suenan mucho mejor.



Éste es el héroe, Nick Logan.



¡Ostras! ¡Otra vez los hombres lobo!

TENSA ESPERA

EL ARGUMENTO ES UNO DE LOS MÁS INTERESANTES QUE SE HAN VISTO ÚLTIMAMENTE EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE

O'Leary Manager 2000

DE: UBI SOFT | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1

DISPONIBLE SIN DETERMINAR

HISTORIA O´Leary, una licencia futbolística inglesa, ha cambiado de territorio y ahora se dedica a dirigir un equipo.

Un simulador de directivo de fútbol para la GBC. Teniendo en cuenta que aquí contamos con *Barça Manager*, dudamos mucho acerca de la aparición de esta versión inglesa en nuestro país.

Este pequeño cartucho tiene un sinfín de posibilidades para entretenerte, dulces victorias y amargas derrotas. Es mucho más, y con diferencia. Aunque no hemos jugado con la versión terminada, no creemos que difiera mucho de lo que experimentamos... ¡y cuánto sube el marcador! Puedes entrenar a cualquiera de los clubes que se encuentran en las ligas europeas más importantes o puedes especializarte en regímenes de entrenamiento para jugadores individuales. ¡Lo tiene todo!

Te vas a quedar patidifuso cuando veas todo lo que han metido en este simulador.

TENSA ESPERA

LA VERSIÓN INGLESA DE UN TÍTULO QUE, EN NUESTRO PAÍS HA SALIDO BAJO EL ESCUDO BLAUGRANA. IGUAL DE INTERESANTE.

POTENCIAL DE DISFRUTE





Esta nave no trae buenas intenciones... ¡A por ella, muchacha!

Un momento difícil: perseguida por un helicóptero que dispara misiles.



Estos enemigos voladores arrojan rayos como si fueran escupitajos.

Aunque la amenacen las bombas, parece muy relajada. ¡La muy temeraria!

SOMOS UNAS TÍAS ECHADAS P'ALANTE... ¡Y SABEMOS PEGAR BIEN!

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE EARTH



DE:: NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

HISTORIA Hasta ahora, los *shooters* japoneses brillaban por su ausencia en la N64. Por ello, este juego ocupa un pequeño lugar en la historia.



Como puedes ver, la perspectiva varía mucho dependiendo del momento. Dispones, como mínimo, de dos perspectivas.

¡LA LOCURA DE LOS MANGA ASALTA LA N64! ¡BANZAI!

¡Bueno, esto sí que ha sido una sorpresa! Habitualmente, los rumores llegan antes que el juego. A veces, son los mismos desarrolladores quienes anuncian que están trabajando en algo nuevo. Nada de esto ha ocurrido con el nuevo gran lanzamiento de Nintendo para la N64.

¡Nos hemos encontrado de súbito con las pantallas y los gráficos del flamante *Sin and Punishment: Successor of the Earth*!

Se trata de una saga futurista ambientada en un mundo superpoblado en el que apenas quedan recursos. Saki Amamiya y Airan Jo, dos adolescentes, se encuentran con el desagradable problema de tener que salvar Tokyo de unos repugnantes mutantes conocidos



"¿QUÉ PASA?"

Disparos a gogó con brillantes efectos especiales y perspectivas variadas, al igual que los ataques. ¡No podemos esperar!



Es hora de luchar con los jefes

Este jefe es grande y fuerte, y además tienes que cargártelo. Seguro que es muy fácil (¡sí, seguro!).



¡Corpulento, malvado y azul! ¡Este jefe es asombroso y parece haber salido de *Starship Troopers!*

Lo queremos naranja... Acostúmbrate a las llamas anaranjadas que inundan la pantalla... (sucede a menudo).









¿Qué te ocurre, cariño? El mundo está loco, ¿eh?

como Lufian. Sin embargo, los Lufian no son alienígenas (¡no es lo mismo!). No, los criaron los propios humanos con finalidades alimenticias, pero las bestias mutaron de nuevo por su cuenta y riesgo y se volvieron contra sus codiciosos amos. Según parece, un equipo internacional de combate fracasó miserablemente frente a los Lufian y así se planteó una situación desesperada, que no mejoró hasta que una misteriosa mujer llamada "She" ("ella" en inglés) cobró ánimo para organizar un grupo de guerrilleros.

Como podéis ver en las capturas, se trata de un *shoot 'em up* en tercera persona con gráficos asombrosos. Para los aficionados al manga, esto es un sueño hecho realidad. Recuerda mucho a esos extraños, pero maravillosos, vídeos manga. Tal y como era de esperar en un juego de Nintendo, será necesario el Controller Pak y será compatible con el Rumble Pak, pero lo más intrigante es la posibilidad de que dos jugadores jueguen al mismo tiempo. Aún no sabemos si se trata simplemente del multijugador o de un modo cooperativo como *Perfect Dark*. Con suerte, pronto podremos contarte más cosas.

¡NO ME TOMES POR UNA CHICA TÍMIDA, CARIÑO!





Reminiscencias de Starfox, que no auguran nada malo.



¿Esto es una ciudad o el almacén de fichas de Casino de un millonario?



A veces, las pantallas se abarrotan. Esperemos que la acción no se ralentice.



Las escenas animadas están muy ligadas a la acción del juego.

TENSA ESPERA

¡ESTA VALORACIÓN PUEDE PARECER ALGO PREMATURA, PERO EL JUEGO NOS HA ENTUSIASMADO! ¡AGUARDAMOS CON IMPACIENCIA SU LLEGADA!

POTENCIAL DE DISFRUTE

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE



UN RPG PARA PURISTAS CON EL TRATAMIENTO EN 3D DE LA N64... ¡POR FIN!



DE: THQ	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ NOVIEMBRE		

HISTORIA Aunque en su origen estuviera vinculado al RPG *Holy Magic Century*, éste es un juego independiente, creado por un equipo nuevo.

Si podemos resumir en una sola palabra los detalles con los que THQ describió *Aidyn*, ésta es: "ambicioso". ¡Sobre el papel, se trata del mejor y más genuino RPG en 3D que se pueda encontrar en una consola! Decimos sobre el papel, porque aún no hemos podido jugar con una versión mínimamente representativa. Pero estamos ansiosos por conocer este RPG que, por ahora, parece muy interesante.

EN LUCHA POR ALARON...

El argumento alcanza proporciones épicas, pero el ingrediente básico se encuentra en su protagonista, Alaron, quien, tras sufrir un envenenamiento, debe encontrar a la única raza que sabe cómo curarlo: los Mirari. Tras elegir a cuatro compañeros, partes en busca del remedio.

¡ELÍGEME A MÍ!

Escoges a los compañeros entre un impresionante repertorio de 12 personajes con poderes y personalidades muy variados. Claramente, esto es un RPG tradicional, porque los personajes varían desde ladrones a magos, pasando por esbirros y curanderos. Puesto que, a lo largo de tu aventura no lineal, vas a tropezar con todos los peligros imaginables en una tierra de fantasía, la elección de los personajes va a tener repercusiones muy importantes en el desarrollo del juego. Tu selección también afectará al tipo de batallas que libres.

¿MITO O LEYENDA?

Aunque la fusión de combates por turnos y acción parece original e interesante, aún no tenemos nada claro qué es lo que nos aguarda. *Aidyn* tiene incluso un sistema de variación climática aleatoria y ciclos día/noche. Con todo, esperamos que estos detalles no se revelen como mera leyenda a la hora de jugar. Puede que H2O y THQ nos estén ofreciendo un RPG soberbio, aunque los gráficos, a juzgar por las pantallas que hemos podido ver, no nos impresionan en exceso. Pero no sueltes el amuleto de los deseos... todo puede ocurrir.

"¿DE QUÉ VA?"

Todo buen RPG necesita diálogos. Aún no sabemos cuántas ciudades y pueblos aparecen en el juego, pero parece que vamos a encontrar bastantes. De todas maneras, no hace falta entrar en la ciudad para tener una conversación.



▲Las conversaciones son con textos, así que no esperes voces reales.

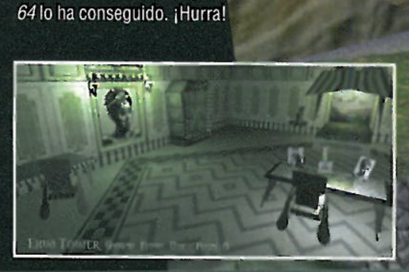


▲Éste es un Mirari, un miembro de la única raza que puede curarte.

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: *Aidyn* es plenamente en 3D. En ningún momento aparecen los 2D: ni visión en picado plana, ni fondos fijos con personajes en 3D. Y parece que se trata de un mundo extenso, con playas, marismas, bosques y elevados barrancos. También hay ciudades y pueblos donde puedes charlar un rato.

POR QUÉ ES GUAI: Las 3D íntegras presuponen una interacción íntegra. H2O asegura que se podrán visitar todas las áreas visibles sin restricciones artificiales (muros invisibles etc.). También dicen que no habrá tiempos de carga, pantallas negras ni transiciones... Hasta ahora, ni siquiera *Zelda 64* lo ha conseguido. ¡Hurra!





▲Que no. No es un helado. ¡Es un faro, y nos morimos de ganas por ver lo que hay adentro!

▲Estos escorpiones tienen muy buena pinta. Pero quedas avisado: ¡suelen cazar en manada!

▶¡Yepa! Mira lo grande que es esa hacha quebrantahuesos.

A GRANDES RASGOS

- 13 personajes muy diversos. Puedes jugar con cuatro a la vez.
- Un mundo extenso, plenamente interactivo, que puedes explorar en su totalidad.
- Un sistema climático asociado al terreno (así, por ejemplo, nunca llueve en el desierto) pero que, a la vez, introduce variaciones aleatorias en las áreas "neutras".
- Un sistema de combate muy intrigante que aúna la acción con los enfrentamientos por turnos (suponemos que como *Parasite Eve* para PSX). ¡Los poderes de los personajes se ven afectados incluso por el clima y la hora del día o de la noche!
- Un argumento capaz -por lo que parece- de mantenerte despierto toda la noche.
- El nuevo equipo de desarrollo no tiene nada que ver con el decepcionante *Holy Magic Century*.



Es grande y feo y, si peleas con él, lo tendrás crudo. ¡Con un poco de suerte, tal vez luche a tu lado!



En el transcurso del viaje, tienes que visitar al herrero para que refuerce tu espada.



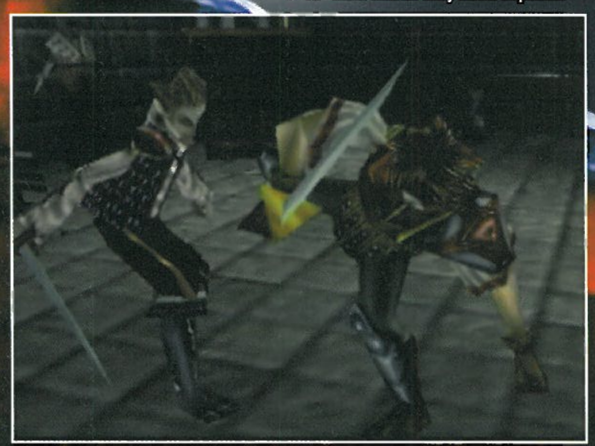
Este muchacho se llama Chaos. ¡Ya habrás adivinado que no es amigo tuyo!



¡Los gráficos de las zonas edificadas tienen muy buen aspecto!



Las escenas de combate, con su mezcla de acción y pelea por turnos, parecen estupendas.



¡Los duelos con espada parecen geniales! Pero en todas las muestras aparecen los mismos personajes, por lo que no sabemos si generalizar.

¿QUIÉN ES ÉSE?



Dado que puedes elegir entre 13 personajes, conviene que empieces a conocerlos. Mejor evitar que alguno de tus sicarios te salga raro, ¿verdad?



Un gorila con armadura. No es inteligente. ¡Quiere ser caballero, pero sus tácticas de combate son un fiasco!



El bárbaro de la cuadrilla. Parece efectivo, pero le interesan más la poesía y la historia. ¡No lo elijas!



Huérfana (como Alaron), ladrona, buscabroncas... ¡parece que es la mejor compañera!



¡Alquimista y mendigo, todo en uno! Inteligente y, al mismo tiempo, chiflado. Un bicho raro.

TENSA ESPERA

POCOS JUEGOS COLMAN LAS EXPECTATIVAS QUE HAN DESPERTADO, PERO SI H2O CUMPLE TODAS SUS PROMESAS... ¡ESTO VA A SER EL CIELO DE LOS RPG!

POTENCIAL DE DISFRUTE



Los saltos continuos son difíciles de superar bien. Si no te acostumbras a ellos, te quedarás muy atrás.

Si te divierte volar por los aires, entonces *Excitebike* te satisfará.



EXCITEBIKE 64

MÓNTATE EN TU MOTO Y PREPÁRATE PARA LA AVENTURA...



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE 2001		

HISTORIA: Aunque ya debería haber aparecido, la falta de cartuchos vírgenes lo ha relegado al año que viene.

La verdad es que, en general, los juegos de motos para la Nintendo 64 no son gran cosa. Para más detalles: sólo tenemos el *Super Cross 2000* y el diabólico *Jerry McGrath Supercross 2000*, que son dos cartuchos que es mejor olvidar. No son juegos dignos de representar este deporte.

Así que, cuando se anunció la resurrección de este



GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Si lo encuentras demasiado difícil, puedes mejorar tus habilidades mediante este tutorial que te enseña todo paso a paso. Te mostrará todo lo esencial para llegar al final de una sola pieza.

POR QUÉ ES GUAI: Porque, de esta forma, podrás entrenar sin necesidad de perder una y otra vez las carreras contra los demás oponentes. Cuando ya estés listo podrás salir a la pista y demostrarles que eres un gran corredor.



Los primeros pasos son fáciles. Es importante dominar lo básico.



Todos los corredores tienen una función de cambio de potencia.



A medida que vas adentrándote en zonas difíciles, aumenta el riesgo



La táctica de saltos es la clave del éxito, así que tienes que calcular bien las bajadas.



ACROBACIAS

Corre por las pistas haciendo saltos mortales y malabarismos con las ruedas de la moto.

Conducir sin manos. Es fácil, pero impresiona.

Cada motorista tiene sus particularidades especiales.

Estos pequeños recuadros que aparecen en la pantalla te informan de tu dominio de la acrobacia.

PISTAS A MEDIDA

Éste es, sin duda, el mejor extra del juego. Ya no te podrás quejar más de la limitación del número de pistas, porque aquí las puedes confeccionar tú mismo.

Escoge el lugar de salida y ya estás listo para empezar a crear.

Puedes determinar los saltos hasta el último detalle.

Cada sección tiene varios elementos predeterminados.

Puedes observar tu creación desde cualquier ángulo.

Asegúrate de que dejas espacio para poder acabar de atar los cabos sueltos.

Una vez completada la obra, ya puedes ponerla a prueba inmediatamente.

EL DESIERTO

El segundo minijuego consiste en una carrera libre por el desierto, donde corres por las dunas y apagas fuegos misteriosos. Éste es nuestro favorito.



▲ Sigue la flecha para llegar a la siguiente destinación.



▲ ¡Ahí está! Intenta apagarlo antes de que lo hagan los otros.



▲ Si no lo consigues, te resultará difícil volver atrás.



▲ Una vez apagado, ve a por el siguiente.





clásico juego en 2D, no nos emocionamos demasiado. Pero desde que llegó a nuestras manos una copia no finalizada, nuestra opinión ha cambiado por completo. ¡*Excitebike 64* es un juego genial!

Desde el momento en que empiezas a jugar, ya te das cuenta inmediatamente de que el juego no tiene nada que ver con la línea "Supercross". Te espera una gran cantidad de opciones y carac-

SÓLO UNA VUELTA MÁS Y BATIRÉ EL RÉCORD. ¡JA, JA, JA!



EXCITEBIKE RETRO

Como era de esperar, uno de los minijuegos es, ni más ni menos, una reproducción del juego original en 2D. Pásatelo bien recordando viejos tiempos.

▲ ¡Qué nostálgicos nos pone ver esto!



▲ Es sencillo, pero tan adictivo como siempre.



▲ Pon la potencia al máximo para dar un buen salto.

JUEGA AL FÚTBOL

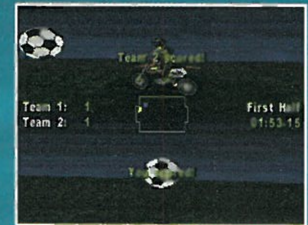
Si te apetece otra prueba diferente, busca a un amigo y ponte a chutar pelotas de fútbol con la moto en este minijuego. La versión para cuatro jugadores es divertidísima.



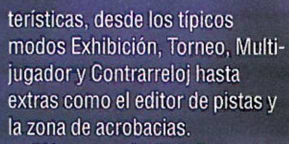
Persigue a la pelota mientras intentas hacer caer de la moto a tu contrincante.



Sin perder de vista la portería, pon tu motor a cien y chuta.



Lo has conseguido. Eres un gran motofutbolista.

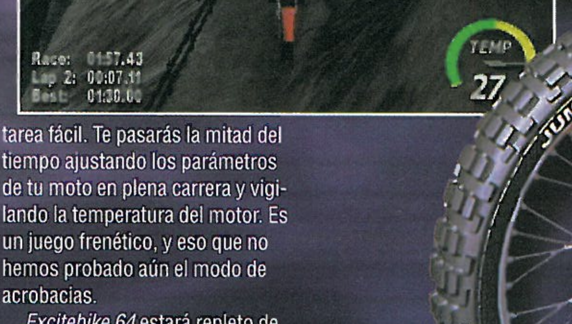


terísticas, desde los típicos modos Exhibición, Torneo, Multijugador y Contrarreloj hasta extras como el editor de pistas y la zona de acrobacias.

El juego será difícil. De hecho, el día que llegó a nuestra oficina nos pasamos horas intentando dominar las motos. Aunque *Excitebike* parece un juego arcade, en realidad lo importante son las características de las motos y de las pistas. Cuando te subas a la moto por primera vez, lo más seguro es que te pases la mayor parte del tiempo perdiendo el equilibrio, chocando contra el maravilloso paisaje y fallando todos los saltos. Pero con la práctica irás pillándole el truco. Te lo pasarás muy bien, al menos hasta que decidas pasar al siguiente nivel.

Excitebike requiere mucha habilidad. Los motoristas tienen un nivel parecido, de forma que no es uno de esos juegos en que puedes dejar atrás al pelotón. Tendrás que pelearte con los otros motoristas, procurando no chocar de lado contra uno de ellos y buscando constantemente maneras de cortar. No es una





tarea fácil. Te pasarás la mitad del tiempo ajustando los parámetros de tu moto en plena carrera y vigilando la temperatura del motor. Es un juego frenético, y eso que no hemos probado aún el modo de acrobacias.

Excitebike 64 estará repleto de detalles que acabarán de perfeccionar el juego, como el diseño de las pistas. Un ejemplo es el hecho de que cuando envías a otro motorista a un precipicio, saca el puño en muestra de victoria. Habrá tanto donde poder hincar el diente que te pasarás meses descubriendo nuevos elementos. El hecho de que al principio sea difícil de dominar es también lo que le otorga profundidad al que, a buen seguro, se convertirá en el mejor juego de motos de la N64.

"¿QUÉ PASA?"

Te encontrarás en un camino secreto de montaña. Mediante un único salto puedes brincar por encima de tus contrincantes con suma facilidad. Un buen aterrizaje es lo que te hará llegar hasta el podio.









No te pases demasiado rato mirando el paisaje, porque acabarás comiéndotelo.

Tienes a tu disposición la tira de pistas, todas diseñadas con muy mala leche.





TENSA ESPERA



CON *EXCITEBIKE* A LA VUELTA DE LA ESQUINA, LOS FANS DE LAS DOS RUEDAS Y DE LA N64 YA NO HAN DE TEMER NADA.

POTENCIAL DE DISFRUTE



▲ Como éramos auténticos fans de Epona en Ocarina, nos alegramos de volver a verla. Pero aún no sabemos si podrás montar sobre la versión adulta.



▲ Vaya monstruo, el hombre de la máscara. ¡No nos niegues que da miedo!



Legend of Zelda: Majora's Mask

"NAVI, ¿NO TIENES LA SENSACIÓN DE HABER ESTADO AQUÍ ANTES?"

DE: NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1

DISPONIBLE NOVIEMBRE

HISTORIA Para muchos expertos, *Ocarina of Time* es el mejor juego de la historia. ¡Ahora puedes vivir una aventura distinta en el mismo escenario!

Has visto las pantallas, conoces el argumento, has jugado al juego anterior pero... ¿cuál es la principal diferencia entre la última aventura de Link y este *Legend of Zelda: Majora's Mask*?

La diferencia clave se halla en la estructura. La exploración, los templos, los puzzles, las conversaciones y el mundo como tal no parecen haber cambiado mucho, pero la relación que vas a tener con ellos es totalmente distinta. Toma como modelo *Atrapado en el tiempo*. ¿Mande? Sí, aquella película en la que un pobre muchacho vive una y otra vez el mismo día. *Majora* parte de una idea parecida. Link tiene 72 horas para impedir que la luna caiga y destruya su planeta. No, no tiene manera de hacerlo. A menos que viva una y otra vez las mismas horas y manipule los acontecimientos para salvar el mundo.

Alguien pensará que este juego puede resultar aburrido, pero no lo es. Como mostramos más abajo, Link lleva un diario y, si es puntual, hallará novedades. Sólo puede acceder a algunos de los personajes en horas determinadas, o tal vez sea necesario interactuar con ellos en un momento específico.

En todo caso, la planificación horaria halla su recompensa. Como ves, la dinámica de juego no tiene nada que ver con la de *Ocarina*. Quitémonos el sombrero ante los cráneos privilegiados que han tenido la idea. Nintendo sabe cómo tratar a sus clientes. En vez de publicar un *Zelda 2* idéntico al primero, han dado nuevas muestras del genio innovador por el que todos les apreciamos.

¡NO TE RÍAS DE MIS OREJAS!

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: La mayoría de las máscaras funcionan de manera similar a las de *Ocarina*. Recordarás que Link tenía que andar por su mundo con caras raras a fin de progresar en el juego (aunque algunas sólo tuvieran efecto cómico). ¡En *Zelda: Majora's Mask*, algunas de las máscaras le complican mucho la vida a Link!

POR QUÉ ES GUAI: No sólo por su buena pinta, sino porque nos parece una manera original de abrir áreas del juego y hacerlo avanzar. ¡Al ponerse una de las máscaras, Link adquiere poderes animales especiales, análogos a la naturaleza de la bestia en que se ha convertido!

"¿DÓNDE ESTOY?"

Como puedes ver, *Majora* aprovecha muchos elementos de *Ocarina*. Sin embargo, el mapa de su mundo ha sufrido cambios... Mmm, auguramos una nueva e interesantísima exploración.







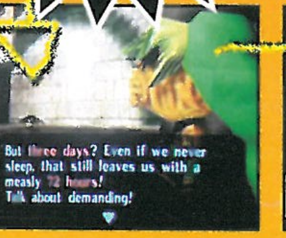


"¿QUÉ PASA?"

Bueno, probablemente no lees el japonés, pero esfuérzate igualmente por entenderlo. Link lleva un diario en el que apunta los hechos importantes y te dice *cuándo* se encuentra cada uno de los personajes... ¡Luego no llegues tarde!

"¿POR QUÉ ES DIFERENTE?"

¡Pronto vas a verlo! Aquí tienes unas muestras de la traducción inglesa de *Majora's Mask*. ¡Cómo nos gustaría verlo en nuestra propia lengua!





TENSA ESPERA

DAMOS POR GARANTIZADO QUE ÉSTE SERÁ UN BUEN JUEGO, PERO AÚN NO SABEMOS SI NOS MARAVILLARÁ. ¿DE VERDAD PUEDE SUPERAR A OCARINA? ¡PRONTO LO SABREMOS!

POTENCIAL DE DISFRUTE

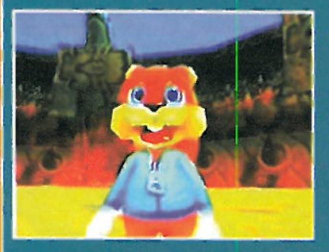




Conker's Bad Fur Day



▲ Diríase que la ardillita ha puesto nerviosos a estos amigos... ¡y a nosotros!

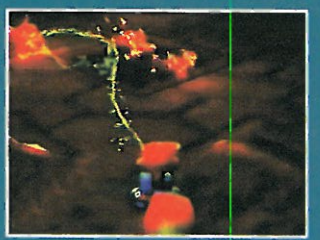


PUEDE PARECER UN OSITO DE PELUCHE, PERO A TU MADRE NO LE GUSTARÁ UN PELO.

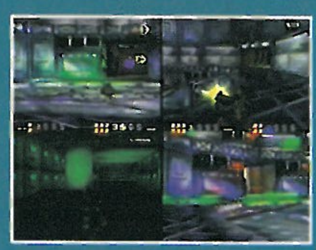


DE: RARE	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		

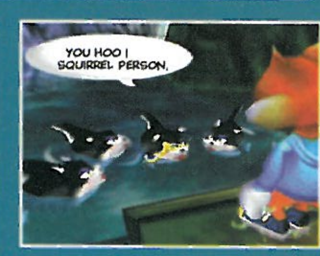
HISTORIA Un juego de Rare que parece tan antiguo como la propia N64. Pero, el monísimo plataformas se ha transformado en algo muy distinto.



▲ El infame movimiento "inmersión-en-orina". ¡Bebe mucha agua!



▲ Una vez más, Rare incluye un multijugador para más diversión.



▲ Un curioso guiño a Tiburón. ¡Parece que les gustan las ardillas!

GRANDES MOMENTOS

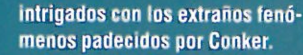
QUÉ PASA: El rostro de Conker se transforma de acuerdo con la situación en la que se halle. Poco importa que caiga preso del terror o que se vea transportado a las cumbres del éxtasis: su rostro habla por él.

POR QUÉ ES GUAI: Por las risas y por su poder para cautivar. Los personajes que expresan con mayor claridad sus emociones te implican con especial intensidad en su mundo. ¡Además, es muy divertido! Aunque en ocasiones recurra al cliché, lo hace con sumo ingenio. Así, por ejemplo, cuando Conker "ve" la codicia, los ojos se le iluminan con el signo del dólar, y cuando se encuentra con una bella rubia, se le salen de las órbitas.

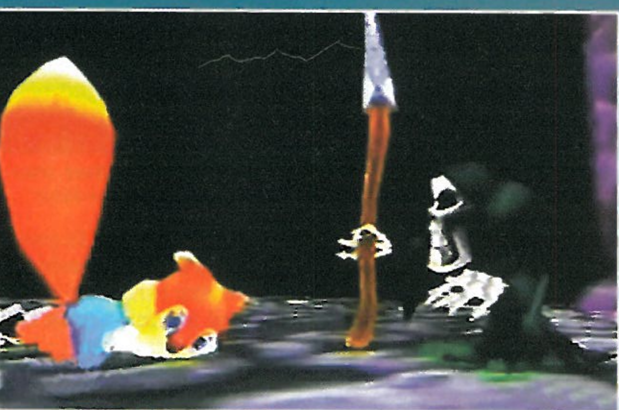


◀ Venga, entré-game ese millioncejo. ¡Que sí, QUE SÍ!

Lo diremos con toda sinceridad: aún no hemos jugado con este juego. Nos enseñaron los vídeos, pero carecemos de toda experiencia directa. Aún no conocemos el rendimiento real de este plataformas en 3D, pero eso sí: cuenta con todas las garantías de Rare. Podemos apuntar que las muestras de vídeo han hecho reír a todo el mundo y que todos estamos muy intrigados con los extraños fenómenos padecidos por Conker.



Créenos, las risas están garantizadas. Pero recuerda... se trata de un humor adulto. Muy adulto. Por muy monos que parezcan los personajes, las escenas con sangre son explícitas, gratuitas y sumamente brutales. Además, Rare ha introducido cierta carga erótica que, sin ser exagerada, no parece muy propia de un título de la N64. Lo que más sorprende, sin embargo, es el empleo de palabras malsonantes -de las fuertes-. Los personajes no las articulan con precisión, pero se aseguran de que las hayas entendido y te dejan con la mandíbula colgando. Sí, de acuerdo, no dicen nada que no vayas a oír en un campo de fútbol o en ciertas películas, pero aún sorprenden en un juego 3D con graciosos animalillos. ¿Sabías que, en determinados momentos, Conker se mea, literalmente, sobre el enemigo? Mira que es basto...



▲ Debe ser la muerte que ha venido a por Conker... para contratarlo.



▲ Este bicho aparece en el juego con un extraño cigarro. ¡Incendiario!

TENSA ESPERA

PARECE GENIAL. LA CONTINUA PARODIA DE PELÍCULAS DE CINE BRINDA UNA EXCELENTE OPORTUNIDAD DE DIVERSIÓN A LOS ADULTOS. ¡QUEREMOS VER MÁS!

POTENCIAL DE DISFRUTE

Project S-11

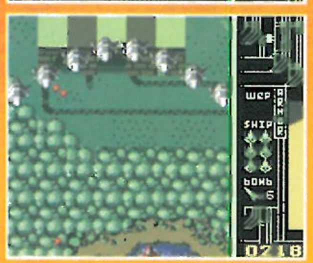


¡RETROCEDEMOS EN EL TIEMPO EN BUSCA DE DIVERSIÓN CON PERSPECTIVA VERTICAL!



DE: SUNSOFT	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR		

HISTORIA El juego empezó llamándose *Project Nairyt*, pero Sunsoft organizó un concurso en Internet para darle un nuevo nombre. ¡Éste es el resultado!



▲ Lo típico en un juego de scroll vertical: los enemigos atacan en oleadas... ¡a luchar!

Alienígenas... una vez más! Tú eres la única salvación frente a una raza alienígena que ha construido un arma capaz de destruir a cualquier ejército humano. ¡Horror! Por fortuna, este *shoot 'em up* de desplazamiento vertical te permite combatir contra las hordas insectoides.

Este *Project S-11*, un guiño a los amantes de los juegos retro con scroll vertical, ofrece todo lo que ya esperábamos: pantallas abarrotadas, ataques vertiginosos y armas que se recargan mediante iconos. ¡Por ahora, no le hemos encontrado ningún defecto, lo cual ya está muy bien!







TENSA ESPERA

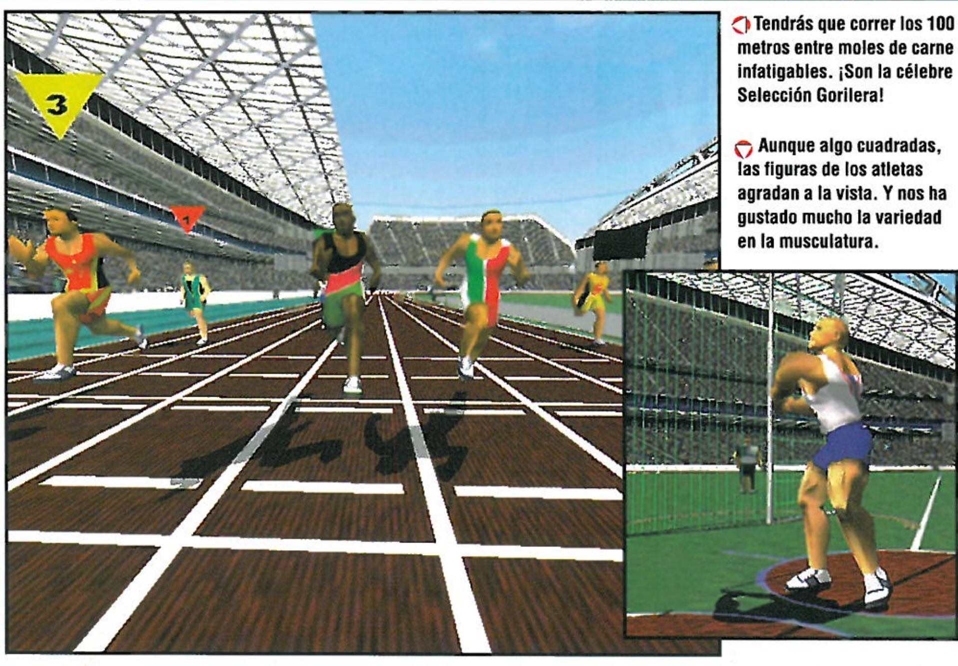
AUNQUE NOS TRANSPORTE A LA ÉPOCA DE LOS SHOOT 'EM UP MÁS RETRO, ESTE JUEGO PARECE BUENO. ¡TENEMOS QUE CONOCERLO DE CERCA PARA UNA APRECIACIÓN MÁS EXACTA!

POTENCIAL DE DISFRUTE





▲ Además de los ataques en enjambre, te encontrarás con jefes.



Tendrás que correr los 100 metros entre moles de carne infatigables. ¡Son la célebre Selección Gorilera!

Aunque algo cuadradas, las figuras de los atletas agradan a la vista. Y nos ha gustado mucho la variedad en la musculatura.

SYDNEY 2000

¡YA PUEDES COMPRAR UN NUEVO PAD! Y, DE PASO, UNA MUÑEQUERA.

DE: PROEIN | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-4

DISPONIBLE SIN DETERMINAR

HISTORIA Éste es el juego oficial de los Juegos Olímpicos de Verano de 2000. Los desarrolladores Attention to Detail lo han importado de la versión para PC.



A este tío le gusta exhibirse. ¡Pero no le digas que te lo hemos dicho!

Hay que ver lo dura que es la vida de atleta; cuatro años de entrenamiento, de esfuerzo continuado por alcanzar la perfección física, la concentración mental que les lleve a las medallas. ¡Bah, no saben lo que es un buena ampolla en el pulgar! Tan pronto como adquieras este juego, no podrás impedir que las temidas callosidades deformen la yema de tus dedos, porque *Sydney 2000* está forjado en el mismo molde que la serie de *Track & Field*.

Puedes acceder a 12 pruebas olímpicas, desde los clásicos deportes de lanzamiento y carrera hasta los menos usuales como el tiro con escopeta y el kayak. No basta con darle al botón. En pruebas como el salto de trampolín, hay que demostrar cierta finura. Pero, en general, tendrás que tensar los músculos de la cara y exhibir energía con el pulgar.

"¡Yo también! ¡Voy a salir a toda pastilla cuando den la señal!"

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Sabemos que este juego es demencial, psicótico y sumamente divertido en el multijugador, pero es que, además, también ofrece la posibilidad de juego individual para los asociales y solitarios. Tiene tres modos, a saber: Arcade, Olímpico y Entrenamiento.

POR QUÉ ES GUAI: El modo olímpico parece el más interesante. Se te confía un atleta de capacidades medias al que tienes que entrenar. ¡Si quieres alegrarles la vida a los seleccionadores, más te vale acumular vigor, fuerza, etc. en el Ciber Gimnasio antes de las pruebas!



Una nueva prueba: sacar a pasear al perro.

TENSA ESPERA

ESPERAMOS ALGO MUY PARECIDO A *TRACK & FIELD*, CON LA VENTAJA AÑADIDA DE UN MODO INDIVIDUAL MUCHO MEJOR.

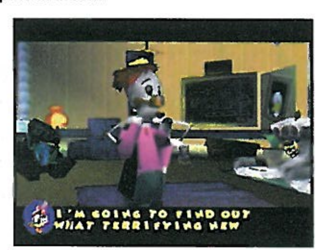
POTENCIAL DE DISFRUTE



Si sigue así va a acabar convertido en pato al arcén.



Los fondos y escenarios parecen de dibujos animados.



Esto se llama enchufe: toda la familia Donald aparece.

DONALD DUCK

¡NUESTRO PATO FAVORITO, EL CHALADO DE DONALD, SE HA METIDO EN LA N64!



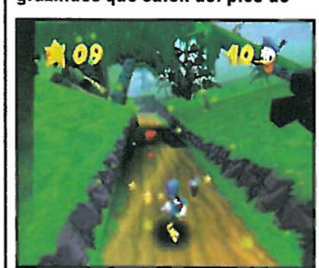
DE: UBI SOFT | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1

DISPONIBLE FINALES 2000

HISTORIA El famoso cascarrabias de Disney tiene ahora su propio plataformas, con una versión mejorada del motor de *Rayman 2*.

Nadie nos negará que Donald ha quedado muy bien en este plataformas con secciones en 3D y 2D. En sus 24 niveles, distribuidos por cuatro mundos, se encuentra de todo, especialmente, oportunidades para saltar y esquivar. Sólo faltan los enervantes graznidos que salen del pico de Donald. Esto es Disney en estado químicamente puro...

O tal vez no. Como no querríamos mostrarnos injustos con Ubi Soft, dejemos claro desde el principio que no hemos jugado con la versión completa. Por ello, nuestras críticas no deben tomarse al pie de la letra, sino como problemas que querríamos ver solucionados. El problema se encuentra en los movimientos. Donald, como pato que es, anadea... de manera lastimosa. ¡Y lo menos adecuado para un plataformas es un pato torpe, que no sabe saltar! Afortunadamente, contamos con que Ubi Soft resolverá el problema. Dentro de poco te comunicaremos el veredicto definitivo.



Donald es hilarante, eso no lo vamos a negar.

Lo que menos nos ha gustado del control de Donald son los saltos.

TENSA ESPERA

LOS ANADEOS DE DONALD AÚN TIENE QUE REFINARSE. SI SUPERA ESE OBSTÁCULO, PUEDE CONVERTIRSE EN UN PLATAFORMAS POPULAR.

POTENCIAL DE DISFRUTE



WARLOCKED



LA MEJOR DEFENSA Y EL MEJOR ATAQUE CABEN EN TU BOLSILLO.



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

HISTORIA Bit Studio están dispuestos a hacer que la GB dé un paso más, al crear el primer juego de estrategia a tiempo real para esta plataforma.





▲ Los gráficos difieren mucho de los de PC.

▲ Con el puntero seleccionas el objeto al que quieres dar una orden.



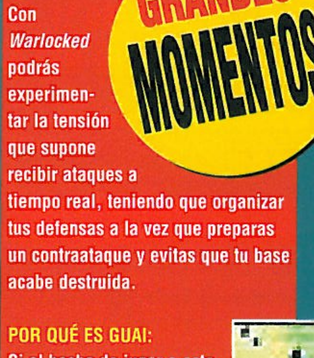
▲ Como puedes ver, los malos son muy malos (y feos).

Los juegos de estrategia a tiempo real no abundan mucho en la Game Boy. De hecho, no hay ninguno, por lo que *Warlocked* es un título único.

La acción está localizada en un mundo poblado por magos y monstruos en batalla por el control de un mundo mágico en el que las peleas se deciden mediante espadas y hechizos. Para compensar el reducido número de botones de la GB, los desarrolladores han creado un sistema de control sensible al contexto que reacciona de forma diferente en función de dónde coloques el cursor. Tú controlas una pequeña mano que aparece en pantalla y que usarás para seleccionar unidades de combate, dar órdenes y moverte por el mapa. Cuando pasas el cursor sobre algo que puedes controlar, como una criatura o un edificio, el puntero cambia de forma, indicándote todo lo que puedes hacer sobre ese objeto (atacar o descansar, por ejemplo). Este sistema reduce mucho las complicaciones asociadas con este tipo de juegos, auténticas estrellas en PC.

Desde *Pokémon*, el intercambio entre cartuchos está de moda, y *Warlocked* no quería quedarse atrás, por lo que cada cartucho crea, aleatoriamente, una lista de hechizos que, después, podrás intercambiar con tus amigos. Cada mago tiene diferentes puntos fuertes y débiles, así que, cuanto más lo entrenes, más poderoso llegará a ser.

GRANDES MOMENTOS



QUÉ PASA: Con *Warlocked* podrás experimentar la tensión que supone recibir ataques a tiempo real, teniendo que organizar tus defensas a la vez que preparas un contraataque y evitas que tu base acabe destruida.

POR QUÉ ES GUAI: Si el hecho de jugar a este juego en GB es sorprendente, más lo es la posibilidad de jugar contra un amigo mediante el cable Link. Serán las batallas más emocionantes que has jugado.



◀ Los escenarios varían en función de la misión. Aquí ha nevado.



▲ La zona por descubrir aparece marcada con interrogantes.

TENSA ESPERA

***WARLOCKED* ES ÚNICO EN SU ESPECIE, POR LO QUE LO ESPERAMOS CON LOS BRAZOS ABIERTOS.**

POTENCIAL DE DISFRUTE



BIONIC COMMANDO



COMO PUEDES VER, SE TRATA DE MATERIAL DE PRIMERA.

TENSA ESPERA

TENEMOS MUCHAS ESPERANZAS PUESTAS EN ESTA NUEVA VERSIÓN DEL CLÁSICO DE CAPCOM.

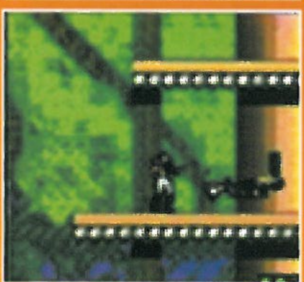
POTENCIAL DE DISFRUTE



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1

DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

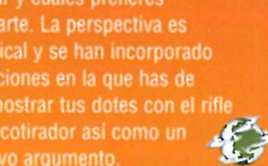
HISTORIA *Bionic Commando*, una actualización de uno de los clásicos de Capcom, está siendo desarrollado por el equipo de *Ridge Racer 64*



▲ La mayoría de secciones son con perspectiva cenital.

El *Bionic Commando* original era en un plataformas en 2D protagonizado por un soldado que había sido mejorado biónicamente. Mediante armas extensibles al estilo del Inspector Gadget, este soldado podía trepar árboles y sembrar el terror entre las fuerzas cyborg enemigas.

Ahora la historia ha cambiado un poco. Por ejemplo, ahora puedes escoger entre un chico y una chica como protagonista, cada uno con sus respectivas armas y habilidades. Además, también puedes escoger qué niveles jugar y cuáles prefieres saltarte. La perspectiva es vertical y se han incorporado secciones en la que has de demostrar tus dotes con el rifle francotirador así como un nuevo argumento.







▲ Antes de cada misión, se te informa de tu objetivo.



Vaya, no sabíamos que el tenis se practicase en las mansiones de la realeza.



Mario y Yoshi traen la magia de Nintendo a los suaves colores de tu pequeña pantalla.

MARIO TENNIS

NOS HA ENCANTADO PASEAR POR EL CLUB, PERO AHORA, ¡DANOS LA RAQUETA!



DE: SUNSOFT | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2

DISPONIBLE

HISTORIA: En la estela del excelente *Mario Golf* de Camelot, *Mario Tennis* complementa la versión para N64 del nuevo juego de tenis de Mario.

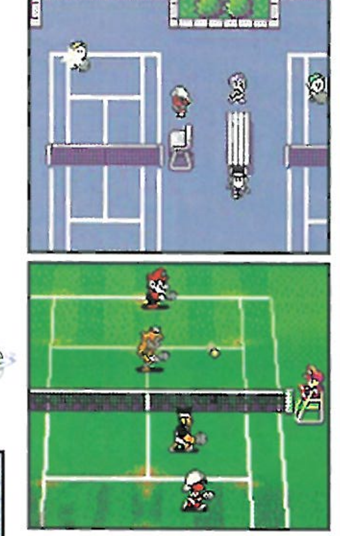
Tras crear una excelente fórmula con *Mario Golf* en doble formato, los desarrolladores de primera que responden al nombre de Camelot han seguido un camino muy similar con *Mario Tennis*, lo cual es un buen augurio para nuestro amado raquetista.

Además de los obvios partidos de tenis, este juego esconde un modo RPG. Dicho modo, a su vez, abre personajes secretos con los que puedes jugar en la N64 mediante el Transfer Pak (puedes ver algunas capturas de la versión 64 en nuestro "abordaje"). Por lo que respecta al tenis, hay un modo de dobles. Aún no habíamos visto nada parecido en los juegos de tenis de la GB. Seguramente dispondrá de un enlace para dos jugadores, pero creemos que el juego a cuatro bandas puede descartarse de antemano.

Sí, igual que en el juego de golf, éste lleva oculto un RPG.



Estos personajes sólo pasar a la N64 mediante el Transfer Pak.



Como en la N64, las diversas superficies reaccionan de manera distinta a la pelota.

TENSA ESPERA

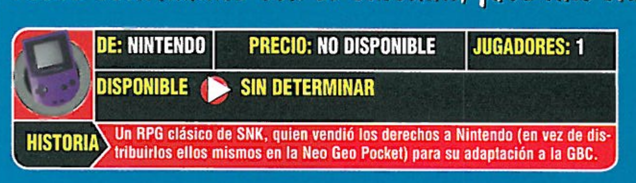
COMO MÍNIMO IGUALARÁ A *MARIO GOLF*, SI ES QUE NO LO SUPERA. ¡NO PODEMOS ESPERAR MENOS DE LOS GRANDES JUEGOS DE NINTENDO!

POTENCIAL DE DISFRUTE

¡Las estatuas no son muy agraciadas, pero ese ojo no se arregla ni con cirugía estética!

CRYSTALIS

TAL VEZ SEA UNA IMITACIÓN DE ZELDA, PERO SI PUEDE COMPARARSE CON EL ORIGINAL, ¡QUÉ MÁS DA!



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1

DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

HISTORIA: Un RPG clásico de SNK, quien vendió los derechos a Nintendo (en vez de distribuirlos ellos mismos en la Neo Geo Pocket) para su adaptación a la GBC.

Desde que publicamos las primeras noticias acerca de Crystalis en nuestro paseo por el E3, hemos podido acceder a nuevos detalles. El juego se abre con imágenes inmóviles y animación rudimentaria, y a partir de aquí establece el argumento del juego, de tu próxima aventura. La versión original no tenía nada de esto y, además, el *remake* para GBC también mejora los gráficos. ¡Sin embargo, el sonido no ha mejorado en nada y las voces digitalizadas todavía suenan como un rumor uniforme!

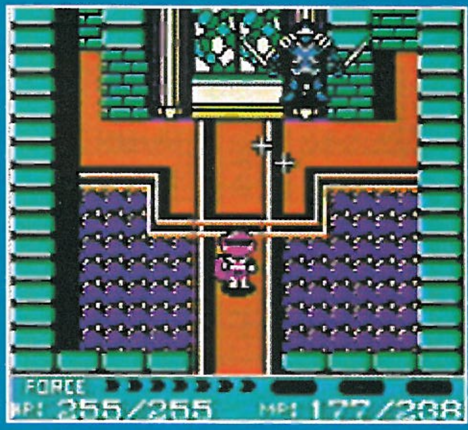
Recuerda mucho a *Zelda*, pero nosotros no nos vamos a quejar

Lucha de espadas y dragones. Esto es RPG





¿Por qué será que los niños "del juego" siempre se meten en las tabernas?



▲ El castillo obligatorio. No cabe duda de que hay muchos lugares que explorar en *Crystalis*.

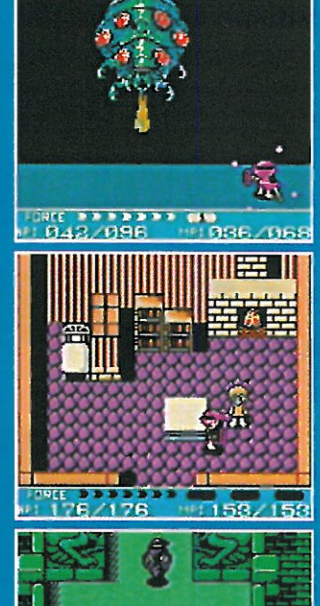


▲ ¡Qué desagradable! Tres estatuas diabólicas arrojan bolas de fuego a nuestro héroe. ¿Eso es un charco de sangre?

▲ ¡Qué guay! Se ha abierto una nueva área… ¿qué maravillas encerrará?

por ello. Promete más de 40 horas de juego, más de 70 monstruos distintos y más de 50 ítems para coleccionar. Y a nosotros, buenos aventureros, se nos hace la boca agua.

Aunque sólo dispongas de cinco hechizos, puedes recargarlos durante el juego hasta que llegue una pelea dura de verdad. Con los cientos de trasgos que acechan por todas partes, empeñados en hablarte, vas a acabar con un buen dolor de mandíbula. ¡Pero, bueno, en eso consiste un RPG!





▲ *Crystalis* es comparable a *Zelda DX* por la riqueza de sus entornos.



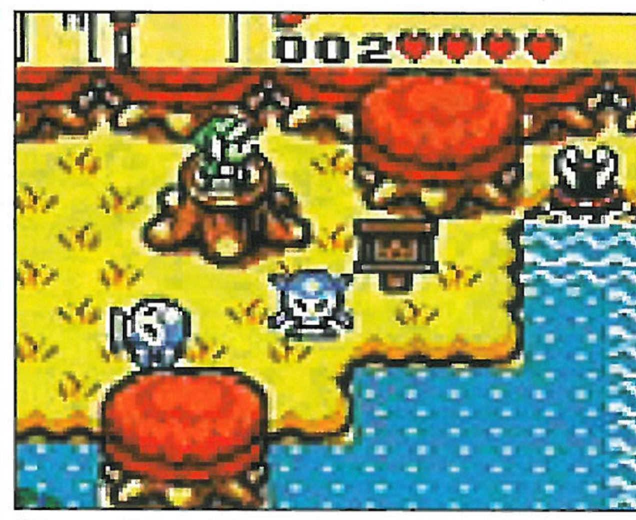
◀ Por las pintas de esos perros chinos, debe de ser una mazmorra.

▲ ¡No es nada galante dejar pasar a las hermanas púrpura sin decirles nada!

TENSA ESPERA

UN RPG CLÁSICO IMPORTADO A LA PEQUEÑA PANTALLA. PROMETE UN BONITO PASEO POR EL PARQUE… ¡CON HECHIZOS INCLUIDOS!

POTENCIAL DE DISFRUTE



▲ Los que están familiarizados con *Zelda DX* se sentirán como en casa.

ZELDA DX2

¡MÁS DETALLES DE LOS VAGABUNDEOS DE LINK!



DE: NINTENDO	**PRECIO:** NO DISPONIBLE	**JUGADORES:** 1
DISPONIBLE ▶ NOVIEMBRE		
HISTORIA	Existe una conversión para GBC del juego original de Link para GB, pero éste es el primer Zelda específico para GBC.	



▲ Una escena con visión cenital y un extravagante arquero. Esto es Zelda.



▲ De nuevo mazmorras repletas de puzzles que resolver.

Si el juego es tan largo como su nombre, no vas a llegar al final! Allá va: *Zelda no Densetsu: Fushigi no Ki no mi/Dai Chi no Shou*, o, en buen castellano, *La leyenda de Zelda: una nuez del árbol misterioso/Capítulo de Gaia.*

Los tres juegos previstos para GBC han quedado en dos y éste es su primer capítulo. Resumamos: después de echarle el guante al Triforce, Link se encuentra con una banda en el bosque y el personaje con quien entabla amistad, Din, es secuestrado por Dark General Gorgon quien, a su vez, hace que enloquezca el ciclo estacional.

El hilo conductor del juego consiste en la búsqueda de la caña de las cuatro estaciones por parte de Link y en el empleo de su misterioso poder para llamar al orden a las estaciones y al malvado Gorgon. Nuevos y viejos amigos con la dinámica de juego habitual.





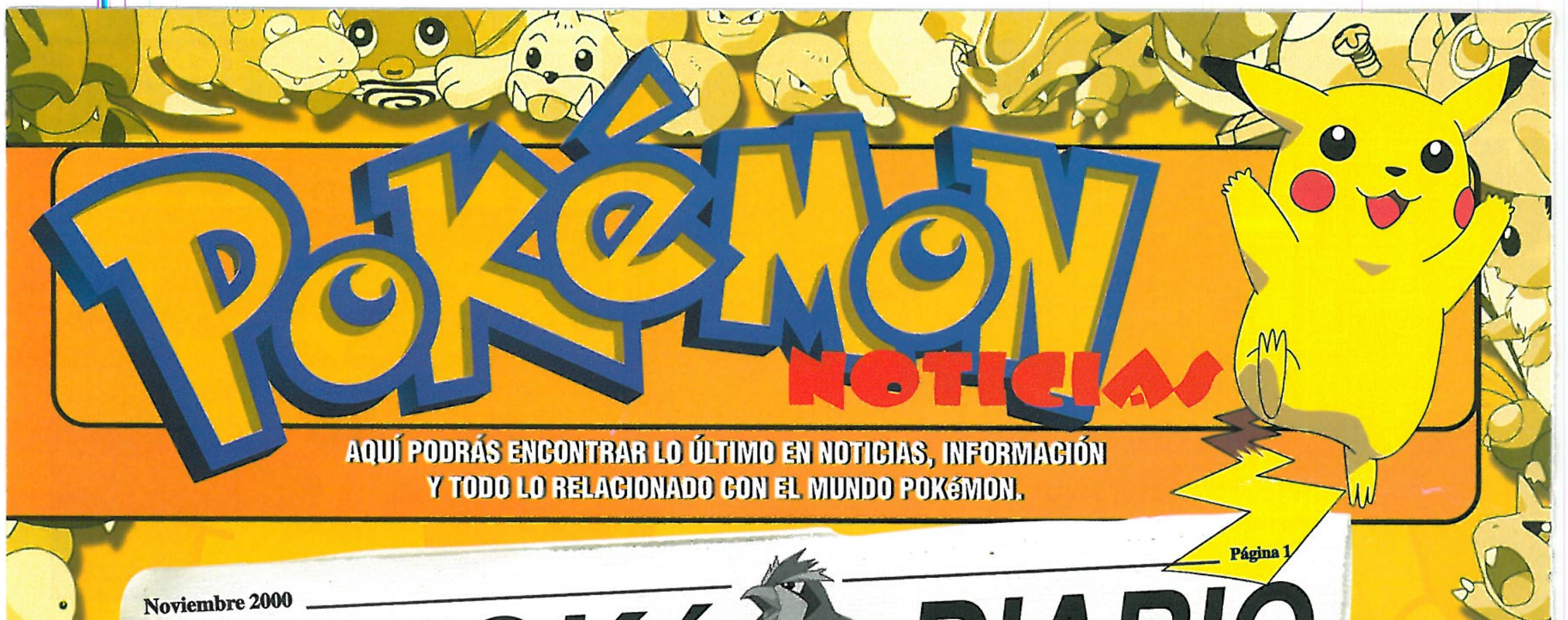


▲ Si no sabes japonés, mejor que esperes la traducción.

TENSA ESPERA

¿CONOCÉIS UN ZELDA QUE NO MEREZCA UN 7 EN LA ESCALA DE RICHTER? ¡NOSOTROS NO!

POTENCIAL DE DISFRUTE



Página 1

Noviembre 2000

EL POKé DIARIO

¡El periódico de Pika sobre Pokémon!

¡DESVELADO UN NUEVO JUEGO POKéMON!

La gigante maquinaria de juegos Pokémon que todo lo abarca parece no parar nunca. Entre *Pokémon Snap*, *Oro* y *Plata*, *Pokémon Puzzle League* y *Hey You, Pikachu!*, alguien podría pensar que no queda espacio para más juegos nuevos de Pokémon, ¿no es así...?

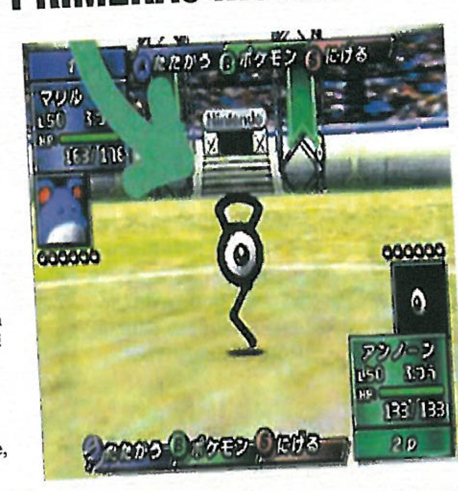
¡PUES NO! Parece ser que en Japón nunca tienen suficientes bichitos, así que en Nintendo han decidido alimentar a sus hambrientos fans con otra tajada de pastel Pokémon, esta vez con montones de cremosa Tecno-Nata y un gran trozo de macizas Ciber-Frutas. ¡ÑAM!

Este plato tan especial llega bajo un nombre un tanto misterioso, *Pokémon* X. Aunque se sabe bien poco del género y el argumento del juego en sí, se han descubierto unos cuantos detalles interesantes. *Pokémon* X saldrá junto con el nuevo adaptador para teléfono móvil de Nintendo para Game Boy y Game Boy Color. Esto permitirá jugar con otros jugadores de Pokémon vía red sin tener que usar el cable de conexión. Este sistema también va a permitir al usuario acceder a nuevas áreas, secretos escondidos y nuevos Pokémon y entrar en contacto con otros fans de Pokémon que también estén en la red. Inevitablemente, los de Nintendo han recibido todo tipo de críticas por esto (mayormente de América y Europa). El problema principal deriva del hecho que esta novedad incita a los niños a comprar un móvil, con lo que se producen facturas gigantes (ufff, travieso, travieso). Esto se nos puede aplicar nosotros aquí, pero no hay que olvidar que en Japón la cantidad de jóvenes con acceso a móvil supera ampliamente la de jóvenes sin móvil. También el mantenimiento de un móvil en Japón es considerablemente más barato que en Europa y en América. Sin duda, la controversia seguirá durante un tiempo, pero pase lo que pase seremos los primeros en manteneros informados.

POKéMON STADIUM 2 – PRIMERAS INSTANTÁNEAS

Si algo nos tenía que volver locos este mes, tenía que ser oír que ¡el próximo *Pokémon Stadium* está de camino! Imaginad nuestra satisfacción al llegar al trabajo y descubrir algunas capturas de *Stadium 2* que, suponemos que estaréis de acuerdo, parece ser una gran mejora de lo que ya era un título de primera clase.

Nuestro más devoto Pokéconsumidor se emocionó tanto con esta noticia que literalmente lo tuvimos que atar a la silla para evitar que se tirase por el suelo vibrando de emoción. En esto no ayudó mucho el hecho que el juego será compatible tanto con los cartuchos *Rojo/Azul/Amarillo* como con las nuevas aventuras *Oro* y *Plata*, con lo cual se llevarán ¡nada menos que 251 Pokémon al campo de batalla! Tan sólo pensad en los nuevos emparejamientos y empezad a babear. *Pokémon Stadium* incluirá una multitud de nuevas opciones, un carro de nuevos mini-juegos, gráficos mejorados y un reto mayor que nunca; sin duda, cuando salga el año que viene, ¡el juego hará que todo el mundo se arrodille! ¡Venga, todos a alabar al nuevo Pokétítulo!





POKÉMON

BARAJAS INFALIBLES

MUESTRA Y COMPARTE TU ASTUCIA CREANDO BARAJAS

CARAY! Sólo un mes después de completar nuestra guía sobre las *Pokémon Trading Cards*, encontramos al cartero asignado al búnker de GW que pasaba cojeando por la zona de seguridad como un Drowzee inválido nadando en un barreño de miel. En circunstancias normales no le hubiéramos prestado mucha atención al cartero, ¡hasta que vimos su enorme saca!

Realmente hemos sufrido una inundación de cartas en las que explicáis vuestras configuraciones de barajas, lo cual ha demostrado vuestro completo dominio de las habilidades necesarias para crear una buena baraja de duelo. El volumen ha sido tal que, para publicarlas todas, necesitaríamos el espacio editorial de tres volúmenes enciclopédicos.

Por el momento, aquí tenéis las barajas recibidas que más nos han impresionado este mes - ¡están que sacan humo!

PODER PSÍQUICO

ESTEBAN HUERTAS, HUELVA

POKÉMON PSÍQUICOS/PLANTA

2 Abra
2 Kadabra
1 Alakazam
2 Mr. Mime
2 Gastly
2 Haunter (fósil)
1 Gengar (fósil)
2 Jynx
1 Mewtwo
3 Exeggcute
3 Exeggcutor

ENTRENADORES:

2 Intercambiadores de Pokémon
3 Bill
2 Prof Oak
3 Centro Pokémon

CARTAS DE ENERGÍA:

26 Energía Psíquica
3 Energía de Doble Color

En realidad, los Pokémon Psíquicos son bastante engañosos. A muchos jugadores les gusta usarlos bastante en lugar de algunos de los pesos más pesados, pero Esteban Huertas dio un rodeo descarado a este problema incluyendo los Pokémon planta Exeggcute y Exeggcutor. Ambos pueden activarse con energía Psíquica y la Gran explosión del Exeggcutor puede causar daño a raudales ¡especialmente con esas cartas de energía de doble color!

El fósil Gengar es uno de nuestros favoritos. La habilidad de manipular contadores de Daño mediante 'Maldición', sin tener que añadir energía es una de las habilidades más sutiles pero al mismo tiempo devastadoras de las Trading Cards.

También es genial ver aquí a Mr Mime y Jynx, cuyos ataques de "meditación" están muy subestimados pero ¡a menudo pueden cargarse a los defensores en 2 ó 3 turnos!

PARA CONSERVAR: Gengar (fósil) por su habilidad de Maldición y su Mente Oscura.

PARA CAMBIAR: Gastly debería ser cambiado por la versión fósil.

PUNTUACIÓN: 9/10

COMENTARIO: Una sólida baraja para confundir las mentes con varios ataques de gran poder. Buen trabajo, Esteban.

ASAR Y TOSTAR

LUISA MARTÍN, LLEIDA

POKÉMON DE FUEGO:

3 Charmander
2 Charmeleon
1 Charizard
1 Magmar
2 Vulpix
1 Ninetales
1 Flareon

POKÉMONS ELÉCTRICOS:

1 Electrabuzz
2 Jungle Pikachu
1 Raichu
1 Jolteon

POKÉMON INCOLOROS:

4 Eevees

ENTRENADORES:

1 Cuidador de Pokémon
2 Recuperar Energía
2 Professor oak
3 Bill
1 Poder Extra
1 Buscador de computadoras
2 PokéBall
1 Intercambiador de Pokémon
1 Súper Poción

CARTAS DE ENERGÍA:

15 Energía de Fuego
11 Energía Eléctrica



¡Esta baraja es realmente MUY poderosa! Hay un montón de pesos pesados que podrían barrer fácilmente toda oposición. Definitivamente, mucho cuidado con Charizard, con sus 120PS y el magnífico ataque 'Giro Fuego' que causará 100 de daño al Pokémon defensor – ¡es la muerte!

Luisa ha compensado bien la baraja. No hay demasiadas variaciones de clase y hay muchos Pokémon de Cobertura. Aunque muchos ataques consumen mucha energía, Luisa ha incluido en la baraja una buena selección de Cartas de entrenador. Con muchos Bills y Oaks, y la adición de las cartas Buscador de computadoras y Cuidador, no tendrás problema para aumentar tu fuerza y llegar a las más poderosas evoluciones.

PARA CONSERVAR: Charizard. ¡Sin duda una de las mejores cartas de las *TCG*!

PARA CAMBIAR: Jolteon por Jolteon Oscuro (TR). PS más bajos pero ¡ataques más fuertes!

PUNTUACIÓN: 9/10

COMENTARIO: Una baraja equilibrada y bien planeada que tiene el potencial para destruir al enemigo - ¡BUEN TRABAJO!





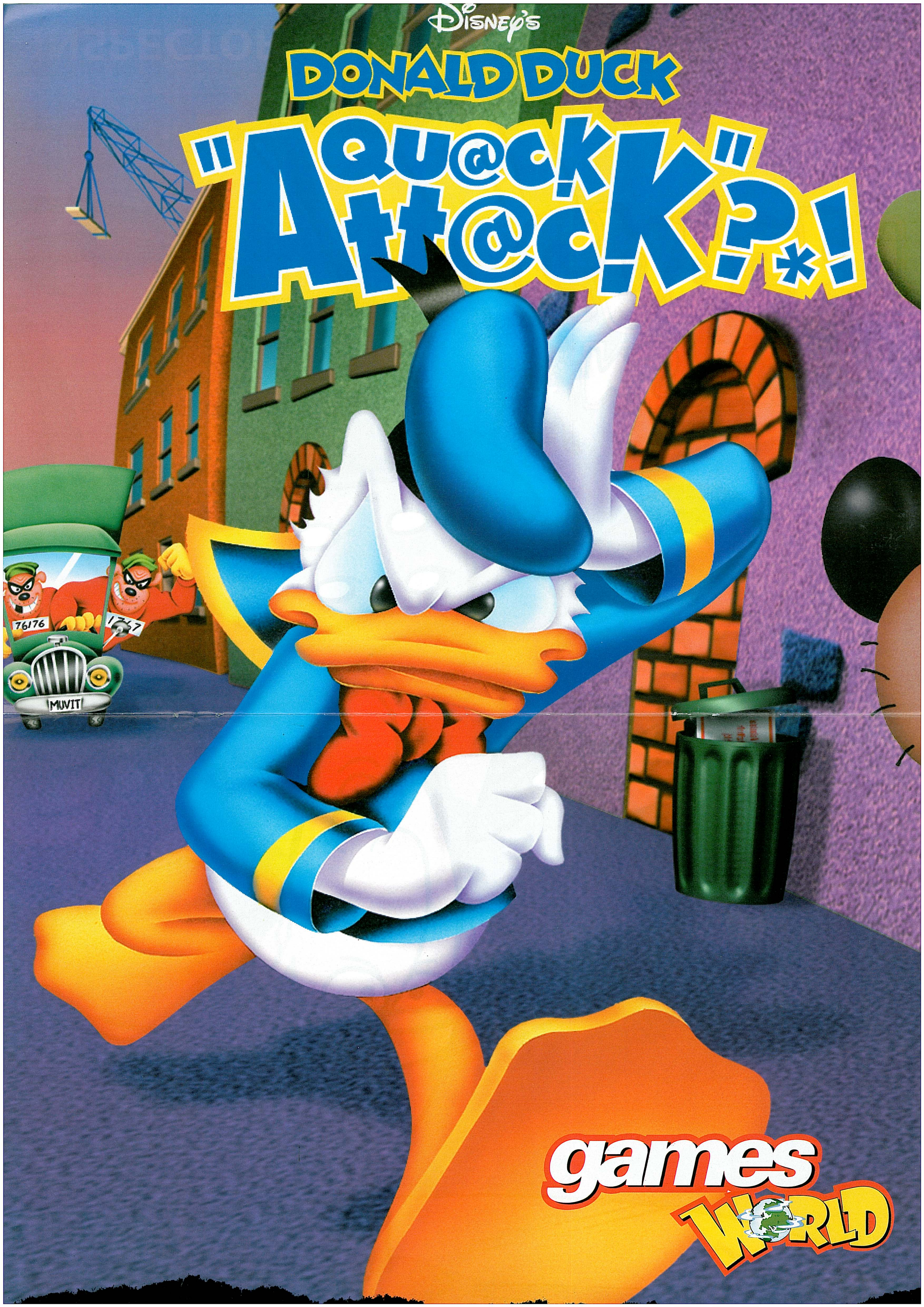
ZELDA: MAJORA'S MASK

- "Dónde está ese menda de Link que se va a enterar de quién somos nosotros."
- "Eso, eso, que venga si se atreve."
- "¿Decíais algo, pequeños guerreros?"
- "Oh, nada, nada... Sólo que... ¡Corred!"


games WORLD


games WORLD
DUCK DODGERS
"Tzoy el amo del tzuniverzo, no le tzemo a nada. Además tzoy mucho máz guapo que eze tzconejo de la tzuerte y tzmáz valiente que eze tdemonio de tzazmania. Tvale, tzoy arrogante y ezcupo al hablar. Tzodo héroe tziene defectoz, ¿no?"


games
WORLD


Disney's
DONALD DUCK
"Qu@ck Att@cK"?*!
76176
1747
MUVIT
games WORLD


"QU@CK ATT@CK"?!*!
6176
1767
MUVIT
games WORLD
DONALD DUCK
¡Oh, oh! Por ahí viene Donald hecho una fiera. Esa pandilla de ladrones le ha robado su colección de discos de Raphael. Pero él se lo hará pagar caro...


WORLD
INSPECTOR GADGET™
INSPECTOR GADGET
"Adelante gadgeto-Game Boy. ¡No, el gadgeto-paraguas no! Tengo que poner a punto todo mis circuitos o un día de estos me darán un disgusto."


games WORLD
INSPECTOR GADGET™



ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a: Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a: Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.

Si quieres sacar fotos estupendas como la de este Kangaskhan, experimenta con los ítems.

¡Mira! Pikachu se ha dedicado a hacer amistad con ese Diglett.





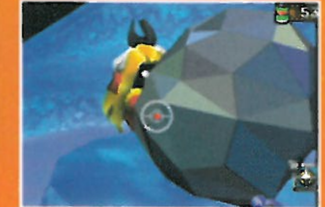


▲ ¡Si logras juntar dos Pokémon del mismo tipo en una foto conseguirás una buena cantidad de puntos!





▲ Tienes un campo de visión de 360°, así que, de vez en cuando, date la vuelta.



GRANDES RECORRIDOS



Pokémon Snap se parece a la gran cocina japonesa: ¡porciones pequeñas, pero deliciosas y variadas! Y como somos muy aficionados a las cuestiones culinarias, no nos hemos resistido.

¡Esta marca indica los recorridos! GRANDES RECORRIDOS

POKéMON SNAP

¡Por fin! Tras esperar varios meses, tenemos la oportunidad de explorar la Isla Pokémon y descubrir todo lo que esconde.



Sí, no exageramos! Este juego no necesita presentación. Ya no tendrás que imaginar largos paseos por un pokémundo. ¡Acaba de llegar *Pokémon Snap* y esconde secretos más jugosos que el diario amoroso del conde Lequio!

En circunstancias normales, no mostraríamos ningún interés por un juego que consiste en sacar fotos y más fotos mientras nos llevan por una ruta de un único sentido al estilo "parque natural". Pero, una vez más, los muchachos de Nintendo se imponen como los mejores desarrolladores del mundo. Sin lugar a dudas, *Pokémon Snap* es uno de los juegos más originales y divertidos que hayamos visto.

La idea básica es muy sencilla. Sólo tienes que montar en el vehículo y dejar que te guíe por siete zonas distintas de Isla Pokémon. Por el camino, descubrirás un buen número de Pokémon en su hábitat natural. Tienes que fotografiarlos para que figuren en el informe especial del amigo Oak.

¡Por supuesto, no puedes empezar a sacar fotos así como así! Sólo las mejores entrarán en el informe y, por ello, necesitas un ojo agudo, reflejos rápidos y buena puntería, para que tus fotos impresionen al exigente profesor y puedas ganarte un puesto en la pokéhistoria.

¡VAMOS BIEN!

Como en todas las creaciones de Nintendo, la presentación de *Pokémon Snap* es excelente. Los gráficos son magníficos (como siempre) y difícilmente se podría mejorar el diseño de las ➡



¡RETRATADO!

Las posibilidades de sacar buenas fotos en *Snap* son excepcionales. ¡Sólo tienes que mantener los ojos abiertos e intentarlo TODO!









¡Si Oak te entrega nuevos ítems, regresa a los recorridos antiguos para ponerlos en práctica!



¡PASEOS POR LA PLAYA!

GRANDES RECORRIDOS

Aquí empieza tu safari fotográfico. ¡En este sitio hay mucho por ver, como por ejemplo un Pikachu surfista y un Snorlax bailarín!



El primer, y uno de los mejores recorridos.



¡El diseño de los recorridos es magnífico y ofrece muchas posibilidades!



¡Ante todo, buena vista!







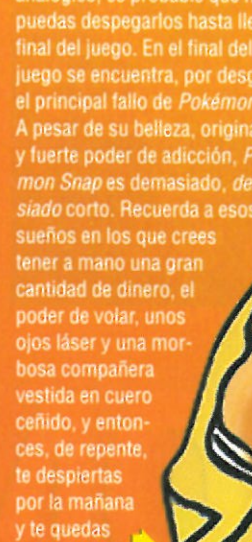
¡Si los molestas demasiado, acabarás por enfrentarte a su furia reptilesca!



rutas que te llevan, por ejemplo, desde la playa infestada de Pokémon hasta las siniestras cavernas plagadas de Zubat. Sin embargo, la principal baza de *Pokémon Snap* no son sus fabulosos gráficos, sino la misma jugabilidad del juego. Tiene un sistema de control extraordinariamente intuitivo y es muy fácil de jugar, por lo que te cautivará desde el mismo momento en que veas a los gloriosos Pidgey en 3D batiendo las alas sobre la playa.

QUEREMOS MÁS

Podemos decir, en suma, que *Pokémon Snap* es uno de los juegos más frescos, de los más cautivadores que se pueden ver en la N64. Una vez pongas esos pulgares pokéobsesionados en el stick



analógico, es probable que no puedas despegarlos hasta llegar al final del juego. En el final del juego se encuentra, por desgracia, el principal fallo de *Pokémon Snap*. A pesar de su belleza, originalidad y fuerte poder de adicción, *Pokémon Snap* es demasiado, *demasiado* corto. Recuerda a esos sueños en los que crees tener a mano una gran cantidad de dinero, el poder de volar, unos ojos láser y una morbosa compañera vestida en cuero ceñido, y entonces, de repente, te despiertas por la mañana y te quedas con la amar-



TE CAUTIVARÁ DESDE EL MISMO MOMENTO EN QUE VEAS A LOS GLORIOSOS PIDGEY EN 3D EN LA PLAYA



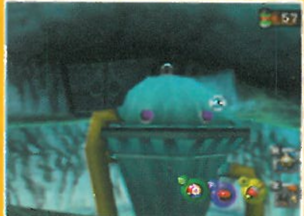
¡TÚNELES TORTUOSOS!

GRANDES RECORRIDOS

En los túneles te aguarda alguna dificultad. Hallarás Zubats succionadores de energía, Electrodes rodantes y entrometidos Magnemites... y algún que otro Digglett (¡qué bien!)



En el túnel acecha una central energética abandonada.



¡Restos de actividad pasada! Aunque en su mayoría aún funcionan.



¡Que no se te pase nada por alto! Quién sabe lo que puedes encontrar.



¡AJÁ! UN CONSEJO

Trata de atraer a los Pokémon a otras áreas con manzanas. ¡Puede que la foto se beneficie del cambio de fondo!



DE	NINTENDO	PRECIO	10.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓

CONTROLES

Si te sudan las manos tus fotos lo reflejarán...

BOTÓN A
¡Puedes atraer a los Pokémon tímidos con manzanas y sacarles fotos!

BOTÓN B
Para arrojar bolas explosivas de polvo purpúreo a los Pokémon insolentes.

GATILLO Z
¡Activa el zoom para sacar las fotos!

BOTONES C
¡Para tocar la flauta y mover la cámara!

BOTÓN R
¡Activa el motor turbo con el que podrás perseguir a los Pokémon más veloces!

gura de lo que pudo ser. No tratemos de quitar hierro a tus sentimientos llamándolos decepción.

¿ACTIVIDAD INCESANTE?

Cuando llegó al búnker de la redacción no podíamos soltarlo. Pasamos la madrugada agarrados al joypad y soltábamos risitas de puro contento cada vez que obteníamos una nueva instantánea para Oak. Pero las risitas no tardaron en convertirse en gemidos cuando comprendimos, al filo del alba, que lo habíamos visto todo ya. Ni siquiera se pueden encontrar los 151 Pokémon en el juego. ¡No encontrarás ni a la *mitad* de los oficiales! *Snap* sólo te permite

¡CAÍDO EN COMBATE!

Al comprar un juego Pokémon, uno espera encontrarse a toda la cuadrilla de bichitos, ¿verdad? Cada cuál tiene sus favoritos, ¿no es así? Imagina, pues, nuestra decepción cuando descubrimos que sólo había 63 Pokémon en todo el juego. ¡Ni Blastoise, ni Alakazam, ni Mewtwo! ¡PERO BUENO! ¿Qué ha pasado?

▲ Hay un Growlithe, pero ningún Golduck.

▲ Hay un Ponyta, pero ningún Poliwrath.

▲ Hay un Bulbasaur, pero ningún Blastoise.

GRANDES RECORRIDOS: ¡VOLCANES MISERABLES!

En este recorrido encontramos a nuestros Pokémon favoritos. ¡No te pierdas los Magmars peleones, los Charmanders bailarines y el Arcanine que pisa ascuas!

▲ Si buscas Pokémon Fuego, tienes que venir aquí.

▲ No faltarán los volcanes en activo ni los Ponyta salvajes.

▲ ¡Ay! ¡Esto va a estallar!

¡RETRATADO!

Muchas de las fotos exigen mucho esfuerzo (y suerte). Tienes que saber manipular cierto número de factores en cada recorrido.



RÍOS IMPETUOSOS

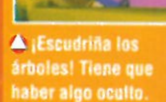
De hecho, si algo le falta a este recorrido es el "ímpetu". Es uno de los viajes más tranquilos que puedes emprender por Isla Pokémon. ¡Ten cuidado con los Poliwags que acechan entre los arbustos y con un Pikachu sumamente esquivo!



El cuarto recorrido es uno de los más relajantes.



¡Ameriza en este sitio! Te aguarda un viaje por una comarca pokéinfestada.



¡Escudriña los árboles! Tiene que haber algo oculto.



¡Pokémon en poses especiales como reacción a los ítems!



Para llegar al final, tienes que buscar indicios...

acceder a 63 Pokémon repartidos por siete niveles distintos, y no importa cuánto te diviertas con este juego, acabarás con cierta sensación de que te han estafado.

REBOBINA, REBOBINAAA

Sin embargo, también encontrarás motivos para repetir el juego. Pasarás algún tiempo sacando fotos cada vez mejores y, además, podéis jugar varios a la vez, turnaros en los mandos y competir por sacar las mejores fotos. También hay muchas maneras distintas de fotografiar a los Pokémon y montañas de secretos que tienes que descubrir para seguir adelante. No importa el número de detalles ingeniosos que descubras; siempre querrás más, porque, mientras dura, éste es uno de los juegos Pokémon más divertidos que existen.

SI TAN SÓLO...

Si no fuera por estas pequeñeces tan molestas, podríamos etiquetar a *Pokémon Snap* como "Juego de Primera Categoría", pero, en su estado actual, sólo lo podemos recomendar a un jugador muy joven, rico y Pokémaníaco incorregible. Los más experimentados se decepcionarán por la escasez de retos. No nos entiendas mal: si lo compras, *lo disfrutarás*... pero no esperes que el año que viene, a estas alturas, aún estés jugando con él.



Quien sepa algo acerca de los Pokémon, sabrá como mínimo que pueden evolucionar. En *Rojo*, *Azul* y *Amarillo* lo conseguías con varias horas de durísimo entrenamiento. ¡Pero *Pokémon Snap* te brinda la oportunidad de contemplar en directo el glorioso acontecimiento!



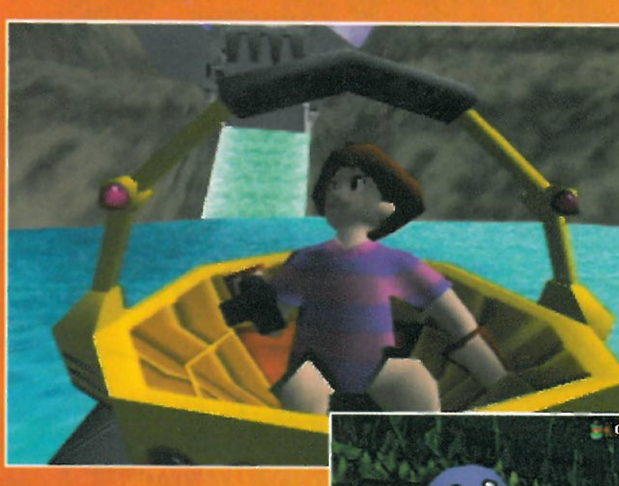


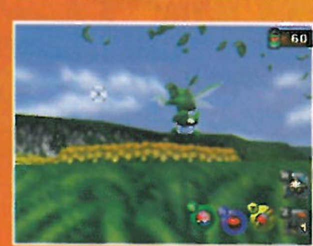
Tienes que juntar un Magmar y un Charmander con una manzana bien situada...





Y retroceder, para presenciar el explosivo resultado... ¡ES DELICIOSO!







¡Échale algo a esa espiral de nariz púrpura para que salga de la espesura! ¡Qué cara más triste pone!

PERO... ¡SI YO CREÍA QUE HABÍA 151 POKÉMON! ¿DÓNDE ESTÁN?

GRANDES RECORRIDOS

CUEVAS SUBTERRÁNEAS

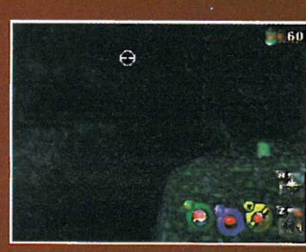
¡Al activar uno de los secretos, descenderás a estas lóbregas cavernas! Allí podrás sacar muchas fotos: desde un Pikachu hasta un Jigglypuff cantarín.



Una de las áreas ocultas del juego. Tendrás que buscarla.



Dentro hallarás Pokémon temibles, pero interesantes.



En los rincones y oquedades encontrarás Pokémon escurridizos.



¡Busca botones e interruptores en la pantalla! Encontrarás oportunidades de ganar más puntos

Si conoces a tus Pokémon, los harás evolucionar sin problema alguno. He aquí uno de los procesos evolutivos más conocidos...

¡SI ME HUBIESE ACERCADO MÁS CON EL ZOOM, LE HABRÍA SACADO UN OJO A DIGLETT! ¡JE JE!

▲ ¡Ven aquí! Tienes que atraer a este tontito rosado hasta el río...

▲ Así verás una de las mejores evoluciones del juego... ¡¡¡MÁS, MÁS!!!

EL VALLE DE LA VICTORIA

GRANDES RECORRIDOS

Si puedes con los rápidos, descubrirás el mayor secreto del juego. ¡Este nivel parece pobre, pero, si experimentas lo suficiente, sacarás algunas de las mejores fotos!



▲ ¡Los rápidos de este nivel pueden con muchos estómagos!

▲ ¡Allá vamos en la pokémontaña rusa!



▲ ¡No te duermas! ¡Necesitas ser muy rápido para sacar estas fotos!

CADA UNO CON SU PERSONALIDAD

Aunque en este juego no encuentres ni la mitad de Pokémon que en los demás, no creas que les sacarás enseguida las fotos deseadas. Cada Pokémon tiene sus propias pautas de conducta en las distintas áreas del juego. También puedes influir en ellos con los ítems del Profesor Oak...



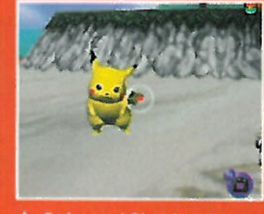
▲ No lo niegues, no sabes resistirte a la tentación de fotografiar a Pika.



▲ Si tocas la flauta, lo verás en toda su eléctrica gloria.



▲ ¡Como ves, los Pokémon tienen muchas expresiones distintas!



▲ ¡Qué mono! Si no le echas una manzana, se enfada.



▲ También puedes arrojársela, darle en la cabeza y dejarlo atontado.



▲ ¡Por fin puede hincarle el diente a la manzana! ¡Foto!

BONITO, ORIGINAL Y ADICTIVO. PERO SE ACABA ENSEGUIDA. ES UNA LÁSTIMA.

GRÁFICOS Bien presentados. Los Pokémon se mueven con gracia y fluidez.

SONIDO No da mucho de sí: Pokéruidos y sonido ambiental. No, no es lo mejor que hemos oído...

RENDIMIENTO Fantástica, aunque no aprovecha todas las posibilidades de la N64.

JUGABILIDAD No es sensacional, pero sí sencillo, divertido y adictivo... mientras dura...

DIFICULTAD ¡Tal vez para los más jóvenes! Tiene algún puzzle enrevesado, pero lo solucionarás.

DURABILIDAD Su verdadero punto débil. En poco más de una semana, lo agotadarás.



¡AJÁ! UN CONSEJO

No escatimes película. Si se te acaba, siempre puedes volver al punto de partida.

GAME BOY COLOR | DE: KONAMI | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: OCTUBRE | JUGADORES: 1-2

ISS 2000

ISS 2000

¿Todo el fútbol?

TODO LO QUE QUIERAS

ISS para GB se explaya en el apartado de opciones más que en el de jugabilidad. Si aceptas esta pega, éste es tu juego.



▲ Aunque menos extenso que en N64, aquí también se incluyen torneos.

MINI LEAGUE
Start
—1 GAME ROUND ROBIN—
HOME AND AWAY

▲ Además de la liga completa, también hay miniligas como ésta.

Rápido, pulsa esos botones rápidamente para que aparezca el menú principal y podamos convertir en realidad todos nuestros sueños futbolísticos de bolsillo. En cuestión de opciones, este cartucho contiene un montón, a excepción del modo Escenario de la versión N64.

Konami ha hecho un esfuerzo increíble para poder meter todos esos modos en un cartucho de GB. Aun así, nos preguntamos si ha merecido la pena, pues ha sacrificado aspectos de jugabilidad. Nada más empezar a jugar lo notarás y en un minuto comenzarás a ponerle pegas (sencillamente, no es divertido jugar a fútbol a velocidad de tortuga y con tan pocos jugadores en pantalla).

En cuanto a opciones es total, pero quédate con la jugabilidad del anterior.



▲ Tiene un aspecto excelente, pero es demasiado lento.



▲ Raras veces verás a más de tres jugadores en pantalla a la vez.



GRÁFICOS Buenos y nítidos.

JUGABILIDAD Demasiado lento.

DURABILIDAD Ofrece muchas opciones.

PUNTUACIÓN 70%

GAME BOY COLOR | DE: ACTIVISION/PROEIN | PRECIO: 6.490 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

X-MEN: MUTANT

X-MEN: MUTANT ACADEMY

El que muta no es traidor.



▲ Tanto los héroes como los fondos tienen un aspecto fantástico.

Usa el truco que te hemos dicho y desbloquearás todos los secretos. ▶

Cuando lo probamos, pensamos que, con resolver el problema del movimiento único, el juego sería genial. No lo han hecho, así que ahí sigue el mismo problema. ¿Que cuál es el problema del movimiento único?



Escoge a cualquier mutante, agáchate, pega puñetazos y podrás derrotar a todos los contrincantes sin ni siquiera mirar la pantalla. Así como suena (está comprobado). ¡Demasiado fácil!

Un claro ejemplo de lo que podría haber sido y no fue.



EL MEJOR GOLPE

Aquí tienes, a cámara lenta, "el movimiento", por si no te lo crees. Es fácil, arruina el juego y alterará hasta los mayores seguidores de X-Men.





GRÁFICOS Héroes de primera y fondos buenos.

JUGABILIDAD El movimiento la lleva al traste.

DURABILIDAD Te lo pasarás con los ojos cerrados.



GAME BOY COLOR | DE: PROEIN | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

ALFRED CHICKEN

ALFRED CHICKEN

¡Genial! Un plataformas de los buenos.

Se ha liado, amigos. Billy Egg ha sido secuestrado por los pollos gigantes y tratan de hacer experimentos con él. Ante este embrollo, no podemos quedarnos de brazos cruzados. Pero, ¿cómo podemos rescatarlo? Con la ayuda de un pollo rojo que explota balones y colecta gemas.

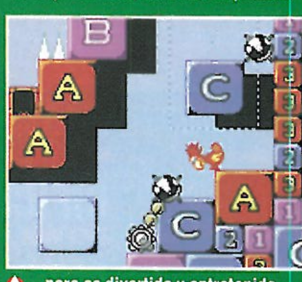
Lo bueno de este pollo es que no se trata de un producto de pollería de baja calidad, sino de un plataformas muy sólido. De acuerdo que no es original (sería toda un sorpresón) y no ofrece nada que no hayas visto o jugado antes, pero los controles son muy adecuados, los movimientos de Alfred son fluidos y responden de maravilla y el diseño de los niveles es una delicia.

Si eres de los que se pirra por los plataformas, aquí tienes un producto que te dejará más contento que un San Benito. Es muy divertido.

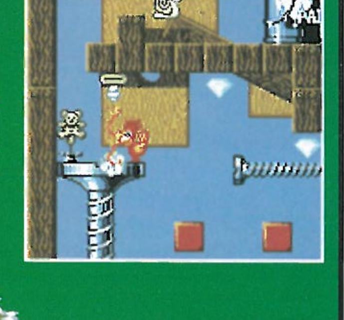
▲ Alfred no es una simple ave de corral.



▲ Puede parecer más de lo mismo...



▲ ...pero es divertido y entretenido.



GRÁFICOS Sencillo, pero resultón.

JUGABILIDAD La clásica de un plataformas.

DURABILIDAD Te durará bastante.





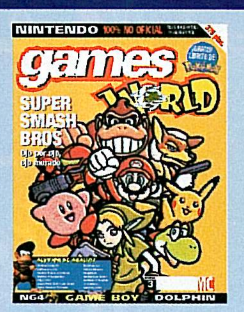
¡AJÁ! UN CONSEJO X-Men: Para desbloquear a Phoenix, pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha en el D-pad y luego A+B.

¿ESTÁS EN LA ONDA?

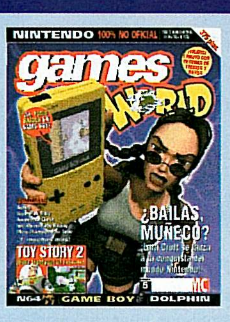
¿Quiénes somos, de dónde venimos y adónde vamos? ¿Fueron los marcianos los que construyeron las pirámides? ¿Qué hay después de la muerte? ¿Cuándo se casará el Príncipe? ¿Por qué la tostada siempre cae del lado de la mantequilla? Son las grandes preguntas que todos nos hemos hecho alguna vez... ¡y que por fin tienen respuesta!
Así es, en *Games World* encontrarás las claves para descifrar todos los misterios del Cosmos. Si quieres alcanzar la sabiduría suprema ansiada por Aristóteles, Einstein y Manolo Escobar, completa sin falta tu colección *Games World*.



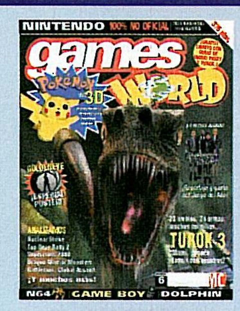




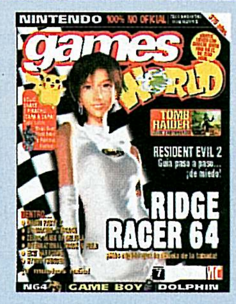
3. *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Earthworm Jim, Rocket, Xena Warrior Princess, Rainbow Six, Roadsters, Destruction Derby, Worms Armageddon, WLS 2000* y *South Park Luv Shack* para N64 y *Ronaldo V-Football* para GB. Trucos de *Mario Golf*, guía de *Jet Force Gemini* (1ª parte) y librito de *Pokémon*.



4. *Resident Evil 2, Turok: Rage Wars, Ready 2 Rumble, NBA Jam 2000, WWF 2000, Armorines* y *40 Winks* para N64 y *Street Fighter Alpha, Mr. Nutz, Mickey's Adventure Racing* y *Pac Man* para GB. Trucos para *Pokémon*, guía de *Jet Force Gemini* (2ª parte) y librito de *Donkey Kong 64*.

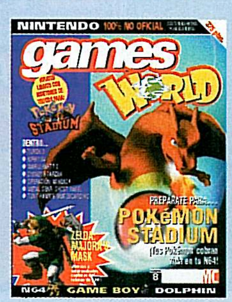


5. *Toy Story 2, South Park Rally, Bichos* y *Hot Wheels* para N64 y *Micro Machines, Worms, Episode 1: Racer, Turok Rage Wars* y *Mission Impossible* para GB. Trucos para *Smash Bros*, guía de *South Park Rally* (1ª parte) y librito de trucos.

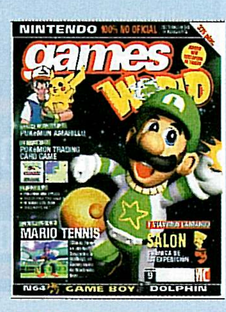


6. *Nuclear Strike, Battle Tanx, Top Gear Rally 2* y *Supercross 2000* para N64 y *Dragon Warrior Monsters* para GB. Trucos para *Duke Nukem Zero Hour*, guía de *South Park Rally* (2ª parte) y libro de *Mario Party* y *Turok 2*.

7. *Ridge Racer, Jeremy McGrath, Hydro Thunder, Castlevania 2* y *ECW Hardcore* para N64 y *Tomb Raider, El Zorro, Rayman* y *Bella y Bestia* para GB. Trucos para *Battletanx*, guía de *Resident Evil 2* (1ª parte) y libro de *South Park Rally* y *Duke Nukem ZH*.



8. *Pokémon Stadium, Vigilante 8 2, Operación Winback, Tarzan* y *Tony Hawk's* para N64 y *Metal Gear, Martian Alert, International Karate* y *G&W 3* para GB. Trucos de *Toy Story 2*, guía de *Resident Evil 2* (2ª parte) y librito de *Pokémon Stadium*.



9. *Pokémon Amarillo, Wario Land 3, 4x4 World Trophy, 24 Horas de Le Mans, Driver, Asterix, Top Gear Rallly 2* para GB. Trucos para *Ridge Racer 64*, guía de *Tony Hawk's* y librito de trucos.

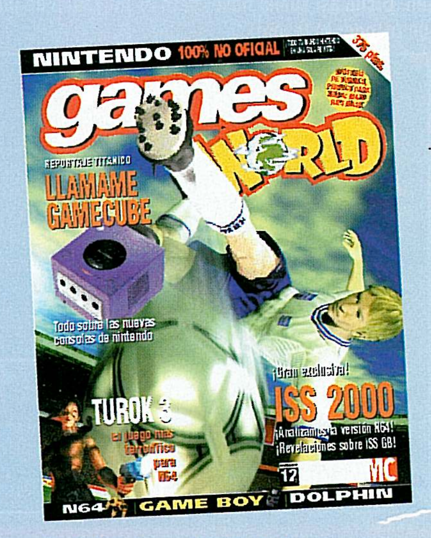


10. *Taz Express, International Track & Field 2000* y *NBA In the Zone 2000* para N64 y *Wacky Races, Croc* y *Konami GB Collection 3* para GB. Trucos para *Super Mario 64*, guía de *GoldenEye* y libro de *Pokémon Amarillo*.



11. Hacemos un repaso por los mejores juegos de todos los tiempos para tu N64, incluyendo *Mario, Zelda, GoldenEye*... *Roland Garros* y *All Star Tennis 2000* para GB. Trucos para *Ridge Racer* y *Tony Hawk's* y guía de *Perfect Dark*.





12. *ISS Millenium* para N64 y *Perfect Dark, Hype: The Time Quest, Carl Lewis Athletics* y *Barça Manager* para GB. Trucos para *Zelda: Ocarina of Time* y *Pokémon Stadium*. Guía de *Perfect Dark*.

Consigue los números atrasados de Games World a 375 ptas. cada uno (+400 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Games World, Suscripciones MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Código Postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Forma de pago: contra reembolso

GAME BOY COLOR | DE: TAITO/ACCLAIM | PRECIO:5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

PUCHICARAT

PUCHICARAT

Cuestión de rebotes.

Puchi Carat es un juego de puzzles en la línea del viejo *Break Out*. Y, aunque visualmente no parezca nada especial, jugarlo es divertidísimo.

Taito logra con este juego de puzzles resaltar sobre la media al incorporar un modo Historia en el que 12 personajes misteriosos combaten por lograr una colección de gemas. Antes y después de cada combate de puzzles, tu personaje se encara con su oponente en una serie de imágenes estáticas. Original, aunque no afecta a la jugabilidad.



Puchi Carat ofrece, además, el añadido (tan de moda ahora) de coleccionar, pues incluye 85 cartas de personajes diferentes en el juego. Para conseguirlas todas tienes que superar ciertos retos en varios modos. Incluso puedes intercambiarlas con tus amigos.

CONSÍGUELAS TODAS

Limpia las pantallas de gemas y te harás con las cartas enseguida. Asegúrate de que mezclas varios niveles de dificultad y modos, sino lo único que lograrás es quedarte como estabas.



▲Limpia la pantalla para conseguir una carta nueva.

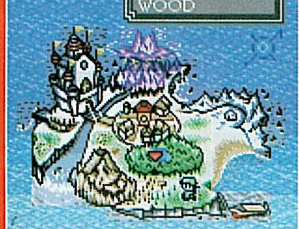
▶Genial. Has conseguido a Peridot, mitad animal, mitad mujer.

GRÁFICOS	Simples, pero adecuados.	PUNTUACIÓN 83%
JUGABILIDAD	Divertido y adictivo.	
DURABILIDAD	Un reto continuo.	

GAME BOY COLOR | DE: TAITO/ACCLAIM | PRECIO:5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2



▲Éstos son los añadidos en el modo historia.



▲El primer mundo. Vence a tres enemigos y accederás a más.



▲Bien, has limpiado toda la pantalla

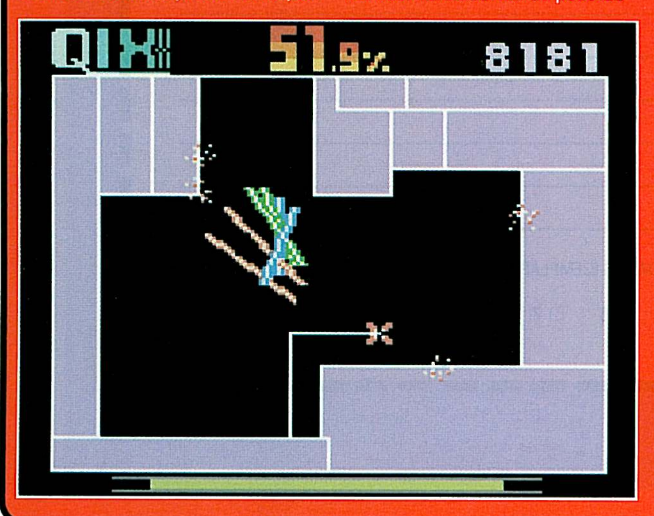
QIX ADVENTURE

QIX ADVENTURE

Vive la aventura de resolver un puzzle.

Otro juego de puzzles de Taito que es llevado a la portátil de Nintendo con buen resultado. Como en el cartucho de más arriba, *Puchi Carat*, se han incluido nuevos modos para atraer tanto a antiguos como a nuevos jugadores.

Jugar a *Qix* pondrá a prueba tus nervios. Para adornar un poco las cosas, se ha creado un modo historia, el Tesoro, en el que has de capturar a una serie de enemigos y sus tesoros a lo largo de varias localizaciones en una isla. Estos tesoros te servirán para hacerte la vida más fácil, cosa que agradecerás.



Un aviso para los jugadores novatos (así como para los que ya conocen el juego): *Qix* es difícil, y el modo original mantiene su dureza.

Pero no es necesario preocuparse, pues *Qix Aventure* es muy divertido y un serio candidato al trono de "sólo-una-partida-más-y-lo-dejo".

Y si se te hace cuesta arriba, llama a un amigo y prueba una partida con el cable Link, más duro de lo que suena, ¡pues has de apostar para poder jugar!

CÓMO SE JUEGA

Tu objetivo es completar el 75% de la pantalla sin que Sparx y sus armas que se desplazan a lo largo de los límites que pones te toquen. Dicho así suena lioso, pero es muy fácil de jugar. ¡No te olvides de recoger el tesoro!



GRÁFICOS	Ajustados a la temática.	PUNTUACIÓN 79%
JUGABILIDAD	Difícil, pero adictiva.	
DURABILIDAD	Siempre volverás.	

UN CONSEJO Puchi Carat: en el modo por tiempo, deja que la bola caiga para incrementar la velocidad, o irás muy lento en los niveles más difíciles.



SISTEMA **GBC**

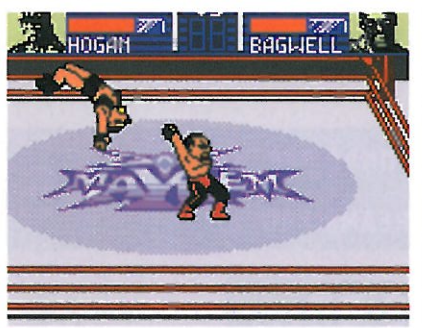
DE	PROEIN	PRECIO	6.490
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2

¡ARRASA!

Como de costumbre, la nota predominante es el desmadre. Trata de arrojar a tu adversario fuera del ring. Golpéalo con el mobiliario. Hazle movimientos especiales con nombres impresionantes. Cómprate los pantaloncitos.



¿Te tiene cogido? ¡Golpea los botones y hazle un movimiento asesino!



¡Pon en órbita a tu enemigo con el Súplex Vertical OTT! Como siempre.



Un barbudo golpea a un bigotudo. Ocurrió ayer.

WCW MayHem

¡Todo el salvajismo de los combates de wrestling dentro de tu Game Boy!

Pocos son los que, al verme, reconocerán en mí a un célebre luchador enmascarado. Puedo decirte cuál, pero como los buenos gángsteres, deberé romperte algún hueso para asegurarme de que guardarás el secreto.

WCW no es la WWF (Federación Mundial de Wrestling) y, por ello, la docena de luchadores que lo protagoniza no tiene la misma fama que aquellos otros. Todo seguidor del wrestling ha oído hablar de Hollywood Hogan o de Bret "Hitman" Hart, pero, ¿habrá alguien interesado en jugar como "Diamond" Dallas Page o Booker T? Seguramente no.

Dispones de tres modos: Quest for the Best (en el que tienes que derrotar a todos los demás para obtener el título mundial); una opción de combate simple contra un oponente controlado por el ordenador; y un modo para dos jugadores con enlace. Aunque la lista de movimientos impresione al comienzo, no tardarás en dominarlos todos.

Por desgracia, no tardarás en echar en falta una lista más larga de maniobras, porque, como de costumbre, descubrirás que puedes alcanzar fácilmente la victoria sólo con repetir siempre la misma. (El martinete resulta especialmente efectivo.)

Sin embargo, las secuencias finales de los personajes dan mucho de sí. Abarcan desde la Patada de la Muerte de Hogan hasta la Presa Mortal de Escorpión de Sting. Se han incluido algunos de los aspectos más, esto… sutiles del wrestling, como hacerle gestos obscenos al adversario y arrearle en la cabeza con una silla. Pero, al fin y al cabo, se trata de un juego de wrestling, con las limitaciones habituales. Es una lástima que no tenga un modo de creación de luchador. ¡Imagina lo que se podría hacer conectando al cartucho la GB Camera! El título está dirigido a los fans de WCW y, como tal, es pasable, pero los desarrolladores no se han esforzado en crear algo bueno. No es nada especial.



¿Cómo? Se trata de Bam Bam, responsable del desarrollo de la teoría de las supercuerdas.



"¡Socorro! Me tienen inmovilizado. Como siempre, sólo escaparé si pulso A y B a la mayor velocidad posible."

ACCEDE A TODAS LAS ÁREAS

¿Te aburres de luchar rodeado de personas que fingen que se lo toman en serio? Siempre puedes desahogarte con una de estas peleas entre bastidores. El callejón es el mejor, porque puedes saltar desde el gran contenedor. Como Superman.



Si armas barullo en las taquillas, las cámaras de seguridad te filmarán.



"¡Eh, vosotros, gamberros! ¡Que no os vuelva a ver robándome las manzanas del huerto!"





De hecho, las caricaturas no son malas. Aunque los pantalones se meten en los ojos.



SI ERES UN APASIONADO DEL *WRESTLING, WCW MAYHEM* TE TRANSMITIRÁ EN MINIATURA TODA LA EMOCIÓN DE ESTOS COMBATES.

GRÁFICOS Los personajes están muy bien reproducidos.

SONIDO Los continuos bips y baps de la banda sonora resultan molestos.

RENDIMIENTO El elevado número de escenarios hace que las luchas sean más interesantes

JUGABILIDAD Uno de tantos juegos de lucha sencillos. No es lo mejor para la GB.

DIFICULTAD Es más fácil derrotar a los adversarios IA que dominar los mandos.

DURABILIDAD Al principio te reirás, pero sólo el enlace mantiene el interés.

PUNTUACIÓN 75%

¡AJÁ! UN CONSEJO: Si te falta poco para derrotar a tu adversario, quédate en el ring... No podrás reducirlo ni en la lona, ni fuera del ring, ni entre bastidores.

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FACIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.

Lateral Izquierdo (L)
Lateral Derecho (R)
C- arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha
AyB
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo
Gatillo-Z

Encuentra las armas escondidas en...

PERFECT DARK

¿Para ti, las misiones son tu peor pesadilla? ¡Bah! Lo único que necesitas es un buen arsenal de retén. Aunque no son trucos propiamente, el hecho de saber dónde están las armas aumentará tus posibilidades de sobrevivir a los modos de dificultad más duros. Conseguir los objetos puede ser tan fácil como recoger el arma y ya está, o puede que antes tengas que hacer un par o tres de cosillas.





1.1. DATADYNE: DESERCIÓN (AGENTE PERFECTO)

Arma PC: El "hacker" abrirá una puerta cerrada junto a los ascensores.

Falcon Doble: El guardia encasquetado lo dejará caer desde la terraza.



1.2. LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

CMP150 Doble: Ve hasta el alijo de armas que hay junto a los robots de mantenimiento del nivel inferior sin que se percate el enemigo.

Mina de Proximidad: En el perímetro de la sala del isótopo.



1.3. CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

Magnum DY357: Elimina a los cinco primeros guardias sin ser visto.

Granada y Dragón: Consigue llegar al ascensor sin ser detectado. Sube y mata al primer guardia. Utiliza la Llave Electrónica del guardia para acceder a la oficina de Cassandra. Haz un agujero en la esquina posterior de la derecha (nada más entrar) para...



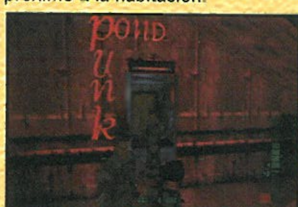


2 VILLA CARRINGTON:

Devastador: Destruye las cajas que hay en el helipuerto, cerca de la villa.

CMP150 Doble: Mata al primer francotirador en menos de 38 segundos.

Rifle Francotirador (Agente Perfecto): En el cuarto de baño próximo a la habitación.





3.1 CHICAGO: SIGILO

Bomba Espía: Utiliza barriles para hacer estallar el contenedor de escombros cerca del edificio G5.

Falcon 2 Doble (Mira): En el bar "Pond Punk".





3.2 EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

Ballesta: Desarma a los guardias ocultos de la primera sala.

Bomba N (Agente Perfecto y Especial): Si volaste la salida de incendios superior en 3.1, el arma estará cerca de la salida de arriba.





4.1 ÁREA 51: INFILTRACIÓN

Doble MagSec 4: Mata al guardia de rojo cerca de la sala de comunicaciones.

4.2 ÁREA 51: RESCATE

Phoenix: Está escondido en una sala secreta sobre el hangar.

Falcon 2 Doble (Silenciador): Destruye el barril explosivo, oculto entre una pila de cajas, a la derecha del primer vestíbulo.





4.3 ÁREA 51: HUIDA

Minas Remotas: Pon a salvo a Elvis en menos de 36 segundos.

Falcon 2 Doble (Mira): En el laboratorio de cristal que hay al principio.



5.1 BASE ÁREA: ESPIONAJE

Magnum DY357 Doble: Deja K.O. al agente de la NSA cerca del

ascensor que lleva al hangar AF1.
Minas de Proximidad: Sobre una cornisa nevada al principio del nivel, después del túnel.





5.2 AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

Ciclón Doble: Apaliza a los dos agentes del Servicio Secreto en la sala que hay justo enfrente, después del principio. Sus Llaves Electrónicas abren cada una de ellas un armario que contiene una Ciclón.



5.3 LUGAR DEL ACCIDENTE: CONFRONTACIÓN

Mina de Proximidad: Hazle una visita a Elvis en el OVNI.
DY357-LX Doble: Desarma a Trent cuando pase junto a ti después de haber rescatado al Presidente.

6.1 PELAGIC II: EXPLORACIÓN

Falcon 2 Doble (Silenciador): No hagas saltar ni una sola alarma.



Consigue llegar hasta el guardia situado cuatro puertas más allá del principio. Mátale y soltará la Falcon Doble.

6.2 MAR PROFUNDO: ANULAR AMENAZA

Minas de Proximidad: Mata al guardia de la izquierda, una vez pasado el túnel después de la enorme cueva (cerca del principio).

7 INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

Devastador: Salva a un rehén en el centro de información.

8 NAVE DE COMBATE: ASALTO ENCUBIERTO

Mauler Doble: Mata al Skedar que hay en el centro del puente.

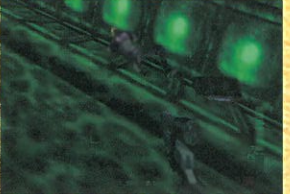
9 RUINAS SKEDAR: TEMPLO

Phoenix Doble: Destruye dos templos (obeliscos) que no estaban marcados como objetivos con el Devastador (mejor que utilices la función secundaria) y el









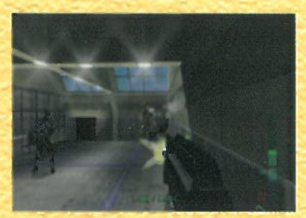
Phoenix aparecerá en la cornisa antes del cañón. Nota: haz todo esto *después* de haber derribado los tres obeliscos, que era el objetivo de la primera misión.

10 LA VENGANZA DE MR. BLONDE

CMP150 Doble: Pelea contra los guardaespaldas de Cassandra cerca del ascensor del laboratorio y verás que uno de ellos tiene una CMP150 Doble. ¿A qué esperas?

11 SOS MAIAN

DY357-LX Doble: Mata al guardia de la sala de contención izquierda.
Pistola Psicosis: Sobre la mesa del laboratorio.





CONVIERTE A 007 EN UN SIGILOSO 747 EN...

GOLDENEYE

La redacción de Games World ha recibido una avalancha de cartas, en las que os preguntabais si esta posibilidad existía de verdad o era un farol. Aquí tenéis la respuesta...

NIVEL: FACILITY
Modos de Trucos: Mini Bond e Invencibilidad.

Salta del tubo de ventilación, mata a quien esté en los lavabos y sal de los servicios a tu izquierda a través de la doble puerta.

Mata al guardia al pie de la escalera y arrodíllate (R+C-abajo). Baja la escalera despacio, porque ¡estarás suspendido en el aire!

Las imágenes de abajo demuestran que salimos de los lavabos... volando muy alto.











LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

N64
Army Men: Sarge's Heroes

Todas las armas
Introduce NSRLS como contraseña y accederás a todas las armas.

Munición infinita
Introduce MMLVSRM como contraseña y no agotarás nunca la munición.

Desbloquea a personajes secretos
Introduce las siguientes contraseñas para jugar como los personajes secretos de la lista:

General Plastro	PLSTRLVSVG
Vikki	GRNGRLRX
Hoover	PLYHVR
Soldado de plomo	TNSLDRS

N64
Fighter's Destiny

Poses de ganador
El ganador del combate posará victorioso de dos maneras diferentes si pulsas A o B rápidamente.

Cambio de color
Selecciona al luchador y mantén presionado R hasta que el combate empiece.

N64
Command & Conquer 64

Selecciona la misión
En la pantalla de inicio, pulsa B, A, R, R, A, C-derecha, Arriba, Abajo, A y oirás un sonido. Selecciona "Repetición de la misión", pulsa L para ver todas las misiones y después R para seleccionar a tu equipo.

Todos los edificios
Pulsa C-izquierda, luego mantén presionado A+C-derecha y oirás que una voz te detalla las nuevas opciones de construcción.

Zoom
Mantén presionado L y pulsa C-arriba o C-abajo para, respectivamente, acercar o alejar la cámara.

GBC
Tetris DX

Sin anticipo
Para hacer la partida más complicada, pulsa "Select" mientras juegas. Así, no sabrás qué tipo de pieza viene a continuación. Pero si encuentras que esto es demasiado difícil, vuelve a pulsar "Select".

Inicio rápido
Para volver a la pantalla de inicio en cualquier momento, mantén presionados Start, Select, A y B a la vez.

N64
Bomberman Hero
Para seleccionar el nivel durante la partida, manten pulsados A+B+Z.



TOMA UN ATAJO EN...

HYDRO THUNDER

Las barcas son estupendas. Mejores, incluso, que las que aparecen en "Los Vigilantes de la playa". Aunque aquí no hay chicas...



Una vez sabes dónde están los atajos, es muy fácil.





Para ser un juego de carreras acuáticas, hay muchos vuelos...





No tenemos muy claro si este bote forma parte de la carrera o bien si se trata de un anuncio promocional del nuevo vehículo de Batman.

Vas penúltimo. Macho, ¿no has recurrido a los atajos?



Quizá no sea tan bueno como Wave Race, pero Hydro Thunder es un juego a tener en cuenta dentro de la categoría de carreras acuáticas. Además, está lleno de efectos brillantes, pistas fantásticas y ¡montones de atajos!

ATAJOS EN LOST ISLAND

1) Atraviesa la primera cascada justo al pasar el primer punto de control.
2) Tras dejar atrás las cabañas con arpones, gira a la derecha y verás una roca. Dirígete hacia ella y encontrarás un atajo a través de la montaña.

CIRCULO ÁRTICO

1) Justo después del primer punto de control, toma la rampa de la derecha entre las dos casas.
2) Sal del primer túnel entre las dos flechas e impúlsate dentro del agujero que hay en la montaña.
3) Cerca del final de la carrera, busca un grupo de pingüinos y síguelos (podrás entrar en el barco que hay a la izquierda).

ISLAS GRIEGAS

Cruza la primera cascada a la izquierda de la pista.

LAGO POWELL

1) De nuevo, cruza la primera cascada. Parece que le hemos pillado el truquillo.
2) Hay dos puertos (a derecha e izquierda de la pista) cerca del final. Salta por la parte izquierda de la rampa que hay entre ellos. De esta forma conseguirás un atajo a través de la montaña y un turbo oculto.

LOST ISLAND

Para hacerte con un turbo extra de nueve



segundos, salta a través del volcán en erupción.

ATAJO PARA FAR EAST

Reduce tu tiempo a la mitad saltando en la parte superior del túnel, donde se encuentra el conjunto de pequeñas cascadas (después del turbo azul que hay flotando en el aire).

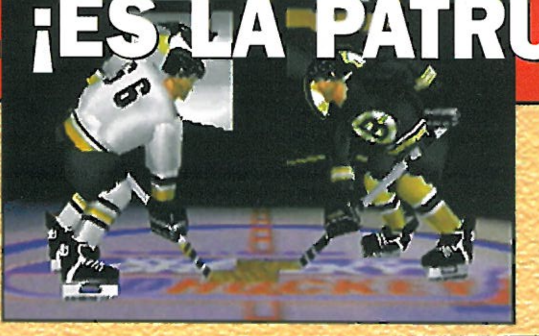
CANALES DE VENECIA

Tras superar la sección del puerto hay tres curvas difíciles en línea. En vez de intentar salir airoso de los giros, salta sobre la isla que hay entre ellas.

INICIO RÁPIDO

Una variación del truco de *Mario Kart* (que parece haberse hecho famosa). Pulsa A justo después de que la voz de la señal de salida y conseguirás una salida a toda pastilla. Quizá no te salga, pero es cuestión de práctica.





RECURRE AL JUEGO SUCIO EN

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY



¡Así es! El hoquey es un deporte duro en el que sobrevive el más hábil. Ahora tú puedes convertirte en ese ganador con nuestros trucos. ¡A por ellos!

DESBLOQUEA LOS EQUIPOS EXTRA

En la pantalla de opciones, mantén pulsado L y pulsa C-derecha, C-izquierda (x2), C-derecha, C-izquierda (x2). Un "1" aparecerá en la décima ranura de la izquierda, indicando que ahora puedes jugar con Williams, Canada, USA y Noreste. Genial.

¿NO TE GUSTA TU ASPECTO?

Escoge tu oponente colocándote sobre el equipo contra el que quieres jugar y pulsa C-derecha (x3). Un clic confirmará el truco.

JUGADORES INVISIBLES

Durante el encare del principio, pausa el juego y escoge Repetición. Pulsa L o R para hacer brillar a un jugador y, mientras esté brillando, pulsa Z para convertirlo en invisible. Después, se trata de repetir el procedimiento en el resto de jugadores para hacer a todo tu equipo invisible.

¡ESTO ES DEMASIADO!

Si quieres que todos los jugadores participen en una trifulca, haz lo siguiente: en la pantalla de opciones, mantén pulsado L y pulsa C-derecha, C-izquierda (x2), C-derecha, C-abajo, C-arriba (x2), C-izquierda, C-derecha, C-izquierda. Ahora prepárate, porque estarás peleando cada 20 segundos.

GOL FÁCIL

Patina entre los dos círculos de "face-off" y realiza un "Flaming Net Shot" (pulsa disparo + turbo) para lograr un gol... siempre que quieras.

INTERCAMBIA JUGADORES

En el menú de opciones, mantén pulsado L y pulsa C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-abajo (x2), C-derecha (x2), C-abajo. Regresa al menú principal y entra en la pantalla de estadísticas de equipo. Pulsa C-arriba 10 veces. Para intercambiar jugadores, selecciona un equipo, pulsa A, selecciona otro equipo y vuelve a pulsar A. Pulsa Start para acceder a la pantalla de intercambios.

JUGADORAS RICAS Y FAMOSAS

Accede a la pantalla de intercambios durante una sesión y mantén pulsado A mientras pulsas B, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda. Una palmada confirma que lo has hecho bien. Ahora selecciona a Mike Madano en las Estrellas y verás... ¡que es una mujer! Ahora dispones de cinco chicas: Pamela Anderson, Hillary Clinton, Rosie O'Donnel, Neve Campbell y Jenny McCarthy.

MODO DE PRÁCTICA PARA DOS JUGADORES

Accede al menú de práctica dentro del menú principal y pulsa A en un mando de control. Mientras haces esto, mantén pulsado A en el otro mando. Ahora, dos jugadores podrán participar en el modo de práctica.



VER LOS CRÉDITOS

En la pantalla de títulos, pulsa A 20 veces.

VER LOS PATROCINADORES

Pulsa Z en el menú de opciones, de configuración o de sonido para ver todos los patrocinadores del juego.

MOVER LA PANTALLA

Mantén pulsado L+R y mueve el stick analógico en cualquier pantalla, excepto durante un partido, para desplazarla arriba, abajo y laterales.

DALES VENTAJA

Pulsa Pausa y entra en el menú de opciones. Mantén pulsado L y pulsa C-izquierda nueve veces. Vuelve al partido y el marcador será 1-0 en tu contra.

En la pantalla de opciones, pulsa C-abajo + R, C-izquierda + R o C-arriba + R. Aparecerá una pantalla en la que está disponible un registro de 16 bits. Aunque sólo puedes aprovecharte realmente de los primeros seis bits, es suficiente para convertir el hielo en una superficie más atractiva.

ESTE HOQUEY ESTÁ LOCO, LOCO...

C-arriba + R: cambia el peso
C-abajo + R: cambia el tamaño de la cabeza
C-izquierda + R: cambia el tamaño del cuerpo

Los partidos más locos...

Y aquí tienes un montón más:

100000: Jugadores fornidos
010000: Jugadores fornidos y cabezones
110000: Jugadores fornidos de cabeza pequeña
001000: Jugadores y comentarista pequeños
000100: Jugadores y comentarista grandes
000010: Jugadores aplastados, comentarista pequeño
000001: Jugadores alargados, comentarista grande
110110: Jugadores grandes, cabezas pequeñas, comentarista grande
010010: Jugadores aplastados, cabezas grandes, comentarista pequeño
010101: Jugadores grandes, cabezas grandes, comentarista grande
010001: Jugadores alargados, cabezas grandes, comentarista grande

---

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

NINTENDO 64

Extreme G2

En la pantalla de selección de moto, pulsa R. Selecciona "introducir nombre" y teclea estos códigos:
NOPANEL
Borra todos las barras y textos de la pantalla.
2064
Convierte la moto en un avión.
XCHARGE
Recibes un turbo de aceleración extra.

NINTENDO 64

Road Rash 64

Todos las motos y pistas
Pulsa C-arriba, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, C-abajo y Z.

Motorista azul
Pulsa Z, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, Z, L, R, C-abajo.

Motos súper rápidas
Pulsa C-arriba, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, C-abajo, Z.

Monta sobre Scooters
Pulsa C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda (x2), L, C-izquierda.

NINTENDO 64

South Park

Selecciona "Introducir Truco" del menú principal. Pulsa Izquierda o Derecha en el D-pad o C-izquierda y C-derecha para cambiar la letra en "Cheesy Poofs secret decoder". Pulsa Start o A e introduce una letra, B para introducir el truco. El truco activado aparecerá en pantalla. Aquí tienes los códigos:

Desbloquear personajes
PHAERT – Phillip
RAFT – Terrence
STARINGFROG – Jimbo
HAWKING – Ned
VEGGIEHEAVEN – Skinny
SLAPUPMEAL – Starvin Marvin
DOROTHYSFRIEND – Mr Garrison
CHEATINGISBAD – Mr Mackey
LOVEMACHINE – Chef
CHECKATACO – Wendy
FISHNCHIPS – Pip
KICKME – Ike
ALLWOMAN – Cartman
GOODSCIENCE – Mephisto
OUTRAGE – Big Gay
ELVISLIVES – Barbrady
MAJESTIC – Alien
OMGTKKYB – todos los personajes en el multijugador
ASSMAN – Invencibilidad
BOBBYBIRD – activa todos los trucos
THEEARTHMOVED – menú de niveles
FATKNACKER – todas las armas
SCREWYOUGUYS – ver los créditos
MEGANOGGIN – cabezas grandes
PLANEARIUM – modo Pen & Ink



CÓMO GANAR TODAS LAS MEDALLAS DE ORO EN

PERFECT DARK

LA GALERÍA DE TIRO

DONDE PONGO EL OJO, PONGO LA BALA. Y AHORA TE ESTOY MIRANDO A TI...

TE PONEMOS LAS MEDALLAS A TIRO, TÚ PULSA EL GATILLO...

NUNCA VAS A LIBRARTE DE LA ESCORIA SKEDAR HASTA QUE NO TE CONVIERTAS EN UN ESPECIALISTA DE LA PISTOLA, LO QUE PRESUPONE UNA GRAN PRECISIÓN A LA HORA DE DISPARAR. SÓLO LAS ARMAS QUE HAYAS CONSEGUIDO O ENCONTRADO EN LAS MISIONES INDIVIDUALES APARECERÁN EN LA GALERÍA DE TIRO, ASÍ QUE DEBERÁS AGARRAR TANTAS ARMAS COMO PUEDAS MIENTRAS RESUELVES TUS ASUNTILLOS. LUEGO HAZ UNA VISITA A LA GALERÍA DE TIRO DEL INSTITUTO CARRINGTON Y VE A POR EL ORO. ¡ES COMO UN JUEGO APARTE!



Antes de que le des al gatillo, es preferible que conozcas a fondo el arma. Por fortuna, encontrarás toda la información necesaria en nuestra guía. Además, también te indicamos dónde encontrarlas. Como pudiste leer en nuestra guía del número anterior, algunas armas pueden ser recogidas con anterioridad en condiciones especiales. Esta vez lo hemos hecho más sencillo limitándonos a decir dónde se encuentran durante el transcurso normal de las misiones del agente. No obstante, hay algún arma a la que no se puede tener acceso a no ser que hayas desbloqueado la misión Especial: SOS Maian, después de completar todas las misiones como Agente Especial.





Saber cuándo y cómo usar los dos modos para cada arma es la clave para conseguir las estrellas de Bronce y Plata, pero suponemos que no te irá mal algún consejillo extra para conseguir también las de Oro...

- Si quieres hacerte con las de Oro lee la pantalla del menú con atención. No es malgastar munición y luego descubrir que solamente tenías 12 balas.
- Función de las armas: ésta es la función que deberías usar para ganar medallas de oro, aunque, en ocasiones, sólo una va a estar disponible.
- Ubicación: normalmente, una posición estratégica te da ventaja; para algunas misiones ésta es la única manera de ganar el oro.
- Recargar: ¡es vital! Si siempre te quedas a las puertas de la medalla, es probable que el tiempo de recarga te esté jugando una mala pasada.
- Organización: más de una vez será necesario que te desplaces y eso puede robarte unos segundos, así que organízate y, si fallas, ¡presta más atención en el próximo intento!

ARMA: FALCON 2



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ráfaga**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **8**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel dataDyne: Investigación.**

POR EL ORO

Quédate en la derecha y dispara rápidamente cuando se alejen las dianas.

ARMA: FALCON 2 (SILENCIADA)



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ráfaga**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **3**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio de las misiones Solo.**

POR EL ORO

Colócate a la derecha o a la izquierda y empieza a disparar como un loco para destruir los objetivos recargando a cada momento. No te preocupes por tu puntuación, ya se encargan otros de eso.

ARMA: FALCON 2 (MIRA)



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ráfaga**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **8**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel dataDyne: Extracción.**

POR EL ORO

Usa la misma táctica que con la Falcon 2 (con silenciador) pero dando en el centro de las dianas con todas las balas. Utiliza el zoom con R y dispara sólo cuando el objetivo se pare.

ARMA: MAGSEC 4



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ráfagas de tres tiros (más potente, pero más imprecisa)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **9**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Registra los cadáveres en el Área 51: Infiltración.**

POR EL ORO

Usa la función secundaria. Mantente a la izquierda y abre fuego contra las dianas que se alejan; recuerda que debes dar en el centro del blanco puesto que necesitas los puntos.

ARMA: MAULER



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Tiro cargado (cinco balas por tiro, algo muy potente)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **20**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Mata al Skedar oculto al principio de la misión Instituto Carrington: Defensa.**

POR EL ORO

Usa la función secundaria y quédate en el centro. La clave radica en tener a la vista el tercer objetivo y disparar y recargar tan rápido como te sea posible. Si lo realizas correctamente, podrás recargar tu Mauler en el tiempo para conseguir el oro!

ARMA: PHOENIX



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Cargas explosivas (disparos únicos pero muy potentes)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **8**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Destruye los dos objetivos que te quedaban en el Templo que no eran visibles en el R-Tracker con el Devastador. Vas a encontrar la Phoenix (doble) en el suelo**

POR EL ORO

Usa la función secundaria, quédate en el centro y dispara una sola vez contra cada objetivo que se te cruce en el camino.

ARMA: DY357 MAGNUM



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ráfaga**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **200**
- BALAS: **6**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Se la tendrás que robar a los agentes del FBI en Chicago: Sigilo.**

POR EL ORO

Es fácil conseguirlo pero acaba primero con la fila que se encuentra a mano izquierda (alineada).

ARMA: DY357-LX



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ráfaga**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **200**
- BALAS: **6**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Dirígete todo recto por el primer pasadizo y quitásela al guarda que hay en la sala a la izquierda en la misión Especial: SOS Maian**

POR EL ORO

Quédate en el centro y da en el centro del blanco a medida que se acerquen. Asegúrate de compensar las lentas reacciones de la LX. Afina tu puntería, el tiempo no es problema.

ARMA: CMP150



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Dispara rápido**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Seguir objetivo (usa R para seguir un objetivo. También pueden ser varios)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **32**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Bírlasela a los guardas de dataDyne: Deserción.**

POR EL ORO

Mantente a la izquierda y da en el blanco cuando los objetivos se te acerquen (no uses la función secundaria)

ARMA: CICLÓN



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Dispara rápido.**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Descarga de cartuchos (los disparos se cargan pulsando Z)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **50**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Consigue esta belleza de los guardaespaldas del presidente en Air Force One: Antiterrorismo.**

POR EL ORO

Nos encanta esta arma. Apunta al objetivo central detrás y dispara usando Z, parando sólo para recargar.

ARMA: CALLISTO NTG



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Dispara rápido.**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Cartuchos de alto impacto (más lentos, pero más potentes)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **32**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO. **Al principio del nivel Ruinas Skedar: Templo.**

POR EL ORO

Cárgate la primera línea a la izquierda y luego la central. ¡Es pan comido!

ARMA: RC-P120



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Dispara rápido**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Ocultación (te vuelves invisible, pero tu munición se reducirá mucho)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **120**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Obtenla en la sala de tiro del Instituto Carrington: Defensa.**

POR EL ORO

Es fácil si sabes cómo hacerlo. Usa la función secundaria para cargarte la primera fila de objetivos y acaba con todas disparando a toda leche. El resto es sencillo.

ARMA: ARMA PC

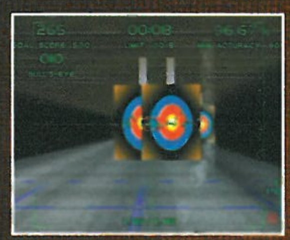


- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Ráfaga**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Dejar como centinela (engancha un cartucho de 50 balas en cualquier superficie; usa B y R para recargar y vuelve a colocarla)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **50**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Air Force One: Antiterrorismo.**

POR EL ORO

Quédate en el centro y usa el zoom (R) sobre las dianas que van pasando de la izquierda, siguiéndolas cuando se alejen.

ARMA: DRAGÓN



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Ráfaga**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Autodestrucción (lánzala y explotará si algo se mueve cerca suyo).**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **400**
- BALAS: **30**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **En las tropas de asalto de dataDyne, al final de dataDyne: Investigación.**

POR EL ORO

Quédate en el centro, da en el centro de las dianas centrales de atrás y continúa disparando hasta que tengas que recargar. La clave radica en vigilar la munición y recargar justo al llegar a 0. Estas décimas serán la diferencia entre el oro y la nada.

ARMA: VENGADOR K7



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Dispara rápido**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Detector de trampas (te previene de trampas próximas. Tenlo conectado todo el rato)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **400**
- BALAS: **25**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Róbaselo al guardia que está la sala de tiro de dataDyne.**

POR EL ORO

¡Vigila la munición! Tienes el número exacto de balas necesario, y no más. Cada objetivo requiere 10 para ser destruido. Apunta bien al centro, luego a la derecha, y apresúrate a volver a cargar para continuar con la izquierda. Muy complicado.

ARMA: AR34



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Ráfaga**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Usar mirilla (ideal para las distancias largas)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **400**
- BALAS: **30**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Instituto Carrington: Defensa.**

POR EL ORO

Usa la función secundaria. Dispara sólo contra objetivos quietos, muévete justo antes de que estén a punto de moverse para llevar la delantera y anticiparte a la próxima localización del blanco. Repite la estrategia y recarga por el camino.

ARMA: SUPERDRAGÓN



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Ráfaga**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Lanzagranadas (puedes transportar 40 granadas y el cartucho tiene capacidad para 6)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **400**
- BALAS: **30**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Róbaselas a los guardas muertos en la sección del laboratorio del Área 51: Rescate.**

POR EL ORO

Usa la función secundaria. Lanza granadas contra el centro y anticípate a los objetivos que se mueven para poder luego lanzar granadas contra las filas delantera y trasera.

ARMA: ESCOPETA



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Fuego de escopeta**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Disparo doble (dos ráfagas por disparo. ¡Es muy pontente!)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **100**
- BALAS: **9**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Sácaselas a las guardaespaldas femeninas de Casandra en dataDyne: Extracción.**

POR EL ORO

Usa la función secundaria y esquiva al objetivo para dispararle dos veces y lograr un doble impacto.

ARMA: SEGADORA



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Cosechar**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Trituradora (ataque físico mortal si te encuentras cara a cara con alguien)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **800**
- BALAS: **200**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Del Skedar en Ruinas Skedar: Templo.**

POR EL ORO

Difícil. Agáchate para conseguir tu objetivo, mantente a la derecha pulsando Z contra los objetivos que se alejan. No te precipites al recargar y apunta a la izquierda con frecuencia para atrapar rápidamente a los enemigos.

ARMA: RIFLE FR



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo único**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Agacharse (apuntarás con más precisión)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **400**
- BALAS: **8**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio de la misión Villa Carrington: Rehén Uno.**

POR EL ORO

Utiliza el zoom (C-Arriba), alinéate con el objetivo y usa R y un disparo rápido para dar en el centro del blanco. Sé rápido cuando recargues. No tienes balas de sobras, ¡cada disparo debe dar en el blanco!

ARMA: FARSIGHT XR-20



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Efecto Carrete**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Localizador de Objetivos (automáticamente busca e identifica los individuos que se encuentran más cerca. Usa R para acceder al modo de rayos X)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **100**
- BALAS: **8**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Consíguelo de Elvis en Mar Profundo: Anular Amenaza.**

POR EL ORO

Es muy sencillo. Usa R para alinear los objetivos más cercanos junto con los de atrás (o sea, en diagonal) y dispara. Si queda algún objetivo, apúntales de la forma normal y dispara.

DEJA DE MOLESTAR Y DEDÍCATE A CONSEGUIR LAS MEDALLAS DE ORO, SI ERES CAPAZ...

UTILIZA EL ZOOM SI REALMENTE LO NECESITAS, PERO ES MÁS RÁPIDO APUNTAR A OJO

LOS SECRETOS DE LAS ARMAS P

ARMA: LANZACOHETES



· FUNCIÓN PRINCIPAL: **Lanzacohetes**
· FUNCIÓN SECUNDARIA: **Cohete dirigido (usa R para determinar el objetivo)**
· MUNICIÓN MÁXIMA: **3**
· BALAS: **1**
· DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Cerca de la oficina de Cassandra en dataDyne: Extracción.**

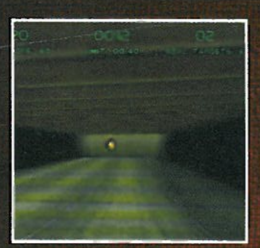
A POR EL ORO

Elimina la primera fila disparando al centro en el suelo, luego haz lo mismo con la parte posterior y dispara anticipándote a los objetivos móviles. Muy fácil.

MI PEINADO ESTÁ INSPIRADO EN LA SETA AMIGA DE MARIO

NO DISPARES A MENOS QUE TENGAS QUE HACERLO

ARMA: SLAYER



· FUNCIÓN PRINCIPAL: **Lanzacohetes**
· FUNCIÓN SECUNDARIA: **Cohete dirigido (una visión en primera persona del cohete- usa R para reducir la velocidad y Z para detonarlo sin golpear la superficie)**
· MUNICIÓN MÁXIMA: **3**
· BALAS: **1**
· DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Sigue recto desde el primer ascensor en el Nave de ataque: Asalto.**

A POR EL ORO

Utiliza la función secundaria y barre los objetivos, usa Z para hacerlo detonar. Acaba con el par de atrás haciéndolo detonar justo cuando cruzan.

ARMA: CUCHILLO DE COMBATE



· FUNCIÓN PRINCIPAL: **Cuchillada**
· FUNCIÓN SECUNDARIA: **Cuchillo envenenado (apunta con R, el veneno tarda un poco en surtir efecto)**
· MUNICIÓN MÁXIMA: **10**
· BALAS: **1**
· DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Nave de ataque: Asalto.**

A POR EL ORO

Usa la función secundaria, acaba primero con los objetivos centrales (usa R para dar en el centro del blanco), luego quédate a la izquierda para terminar la tarea.

ARMA: DEVASTADOR



· FUNCIÓN PRINCIPAL: **Lanzagranadas**
· FUNCIÓN SECUNDARIA: **Mina Plana (se mantiene en una superficie unos segundos, luego cae y explota)**
· MUNICIÓN MÁXIMA: **40**
· BALAS: **8**
· DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Ruinas Skedar: Templo.**

A POR EL ORO

Una vez has estimado la trayectoria apropiada para cada objetivo, resulta bastante fácil. Limítate a disparar anticipándote al movimiento del objetivo.

ARMA: BALLESTA



· FUNCIÓN PRINCIPAL: **Sedante**
· FUNCIÓN SECUNDARIA: **Muerte instantánea**
· MUNICIÓN MÁXIMA: **69**
· BALAS: **5**
· DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Base Aérea: Espionaje.**

A POR EL ORO

Es difícil porque las flechas se clavan las unas en las otras y no suman puntos. Cambia de objetivo mientras disparas, pero con mucho cuidado. Vigila cuando recargues y prepárate a perder alguno de los objetivos.

ARMA: TRANQUILIZADOR



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Sedante**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Inyección letal (cuatro tiros por disparo)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **200**
- BALAS: **8**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Róbasela a los técnicos de Área 51: Rescate.**

POR EL ORO

Te va a llevar su tiempo descubrir dónde se encuentran los objetivos. Podrás ponerlos a tiro mediante R. No puedes permitirte perder ni uno. Muy rebuscado.

ARMA: LÁSER



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Disparo con ritmo**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Rayo de bajo alcance**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **Infinita**
- BALAS: **Infinitas**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Instituto Carrington: Defensa.**

POR EL ORO

Simplemente apunta a cada objetivo y dispara hasta que lo destruyas.

ARMA: GRANADA



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Fusible 4 segundos**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Pinball proximidad (no reacciona hasta que algo se mueve cerca suyo)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **12**
- BALAS: **1**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Lanzadas por los pilotos en Área 51: Infiltración.**

POR EL ORO

Tiene trampa: resulta un poco lento y tú llevas prisa. ¡No te equivoques! Usa solamente la función secundaria y lánzalas anticipándote a los objetivos que se muevan o se retiren.

ARMA: MINA DE TIEMPO



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Explosivo de tiempo**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Detector de trampas (igual que el Vengador K7)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **10**
- BALAS: **1**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Air Force One: Antiterrorismo.**

POR EL ORO

Tira contra el centro del objetivo. ¡Listo!

ARMA: MINA DE PROXIMIDAD



- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Explosivo de proximidad**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Detector de trampas (igual que el Vengador K7)**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **10**
- BALAS: **1**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Escondidas por los laboratorios de dataDyne: Investigación.**

POR EL ORO

Muy fácil, pero primero deberás lanzar una mina justo contra el objetivo central.

ARMA: MINA REMOTA

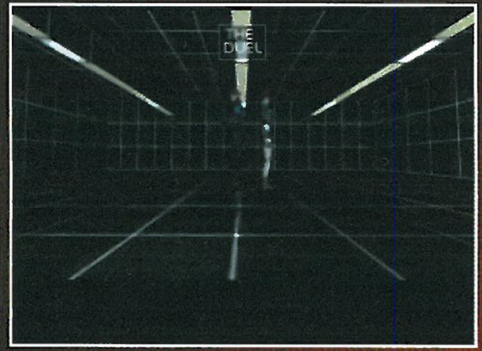


- FUNCIÓN PRINCIPAL: **Explosivo remoto**
- FUNCIÓN SECUNDARIA: **Detonación**
- MUNICIÓN MÁXIMA: **10**
- BALAS: **1**
- DÓNDE ENCONTRARLA EN EL JUEGO: **Al principio del nivel Chicago: Sigilo.**

POR EL ORO

De nuevo una maniobra muy sencilla: lanza las minas contra el objetivo central y hazlas detonar cuando éste se cruce. Haz lo mismo con la línea siguiente.

"¿TENÉIS ALGO PARA EL DOLOR?"





A medida que das con las armas y te haces con el oro, consigues armas de *GoldenEye* como trucos para las Misiones Solo. Acceder a estas bellezas requiere hacerse con todas las medallas de oro. Pero hay algo mucho mejor, si consigues todas las armas y has obtenido una calificación como mínimo de bronce la sala de tiro, accederás a la Misión en Especial Duelo.

ES UN ZAPDOS... ES UN SPEAROW.



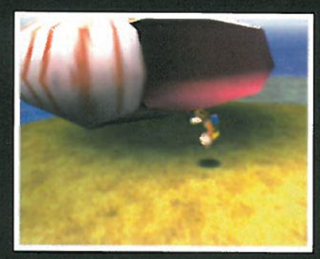
LLEGARON LOS REFUERZOS

Cada día recibimos más y más cartas. Por fin tenéis a quién acudir para solucionar vuestros problemas…

BANJO-KAZOOIE

¡Pincho de cangrejo!
Patricia Bohórquez, Sevilla: De camino a la cueva del tesoro, hay un cangrejo enorme que se supone puedo matar o herir. Le he dado muchas vueltas a la cabeza, pero ¡ozú! que no hay manera. ¡Ayudadme, "mi armas"!

G.W.: ¡Te vas a tirar de los pelos cuando lo sepas, chiquilla! Ponte enfrente del crustáceo gigante, pero no te acerques a él hasta que pare de retroceder y agitar las pinzas. Entonces, corre y ejecuta el Rat-a-tat (ataque salto) –presiona A para saltar y pulsa B cuando estés en el aire. Repite el ataque tres veces; luego, entra en



el caparazón. Dentro te espera un magnífico puzzle.

WARIOLAND 3

¡Es Wario… otra vez!
C. Tapias, Barcelona: Estoy atascado en el mundo N5 Marea en la costa de *Warioland 3*. Tengo la Llave Roja pero no puedo romper los bloques que hay a la derecha, cerca del Cofre Rojo. Ya llevo una semana en esta área; tenéis que ayudarme, o me volveré majara.

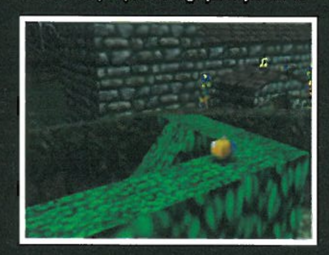
G.W.: Querido C., si te sirve de consuelo, no eres el único. Hay muchos jugadores que, como tú,



sufren algún que otro tropiezo en este estupendo plataformas. A ti la suerte te sonríe, porque aquí tienes la solución: desde la llave, salta a las plataformas moradas; después, tuerce a la izquierda para ir hacia el agua. Nada hasta llegar a una puerta. Entra, ve por la izquierda y sal. Salta encima del enemigo y utilízale para destruir los bloques de lanzamiento. Llévale contigo a los dos siguientes niveles inferiores; una vez allí, repite el procedimiento para así destruir los ladrillos. Entra en el pasadizo y gira a la izquierda para ir directo al cofre. Por las molestias, recibirás un pie de piedra.

BANJO-KAZOOIE

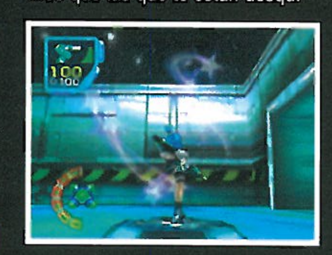
Calabaza calabacera.
Paloma Fernández, Madrid: Estoy atascada en la mansión encantada. Me he convertido en calabaza y me he metido por el canal de desagüe, pero no consigo saltar tan alto como para alcanzar el puzzle. Necesito vuestra ayuda.
G.W.: ¡Ya vemos que sí, Paloma! Da la vuelta a la tortilla: en vez de subir, piensa la manera de bajar hasta el puzzle. Una vez que te has transformado en calabaza, busca el pequeño agujero junto a



la entrada del laberinto, métete por él y sube, arrastrándote, el seto inclinado que va al tejado. Desde allí busca el final del canal de desagüe y tírate por él. ¡Alegra esa cara!

JET FORCE GEMINI

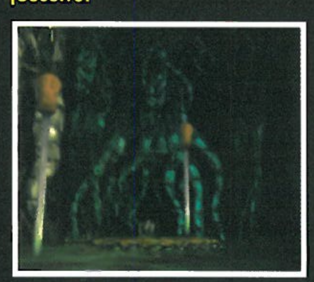
Problema de chapas
Roberto Martínez, Córdoba: En *Jet Force Gemini*, hay chapas por todas partes. ¿Cómo se utilizan? ¿Cómo lo hago para que los personajes entren en niveles diferentes, por ejemplo Vela en Goldwood?
G.W.: Tuvimos exactamente el mismo "problema" al jugar por primera vez a *JFG*. Sin embargo, a medida que vas jugando las cosas se van aclarando. Algunas de las chapas son exclusivas para los desafíos de Floyd, pero imaginamos que las que te están desqui-



ciando no son ésas sino las plataformas propulsoras. Una vez que tu equipo tenga las mochilas de propulsión, puedes usar las chapas como "plataformas de despegue". En cuanto a cómo conseguir que los miembros del equipo entren en todas las áreas, eso sólo es posible después de haber vencido a Mizar.

BANJO-KAZOOIE

¿Quién sabe dónde?
Marcos Contreras, Sevilla: ¿Me podríais chivar dónde está el jingo azul en Boogaloop Swamp? Me he pasado horas buscándole por la ciénaga pero no consigo encontrarlo en ninguna parte. ¡Socorro!



G.W.: Después de pasar la cabeza del Cocodrilo Gigante verás una isla, en la que hay un gran tronco y detrás de éste un Bulrush (parece un poste). El jingo por el que preguntas está encima del Bulrush.

METAL GEAR SOLID

Utiliza la cabeza contra la serpiente.
Carlos Almeida, Lugo: Estoy realmente encallado en *Metal Gear Solid* para Game Boy. Estoy en el nivel 5, tengo la llave de nivel 3, la caja roja y la caja amarilla. Sé que el investigador del Metal Gear está en alguna parte del primer piso, pero no le encuentro en ninguna sala. ¡Ayudadme, por caridad!

G.W.: ¡Eso nos han dicho, Carlos! Vamos a ver, todo consiste en utilizar las cajas de colores y las cintas transportadoras adecuadamente. Para empezar, la clave está en conseguir la caja azul. Súbete a la cinta transportadora en el siguiente orden de colores para hacer los giros correctos en las encrucijadas: 3 veces amarillo, rojo, amarillo, rojo, amarillo. En la sala a la que has llegado, utiliza la cinta transportadora para llegar al primer piso. Tuerce a la izquierda y recoge la caja azul. Vuelve a las cintas transportadoras principales, donde has de utilizar las cajas en el siguiente orden: amarilla, azul, amarilla, azul, amarilla. Irás a parar a un sala-laberinto. A partir de aquí creemos que puedes apañártelas solito. Si te lo contamos todo, se acabó la diversión.





OAK RESPONDE

"Este mes he arriesgado el pellejo. Sin embargo, aquí me tenéis sano y salvo. Adelante, disparad vuestras incisivas preguntas, jóvenes pokéntrenadores."

Richie Sánchez, Málaga: ¿Puede decirme dónde encuentro la MO para Fuerza?
Oak: Ve a Zona Safari y busca los Dientes de Oro. Cuando los tengas, llévalos a la Casa del Vigilante. Él te dará la MO, agradecido de que le hayas devuelto *su* dentadura.

Zoraida Martínez, Melilla: ¿En qué nivel Metapod y Kakuna evolucionan hasta convertirse en Butterfree y Beedrill?
Oak: Esto ocurre en el nivel 10 en ambos casos, Zoraida.

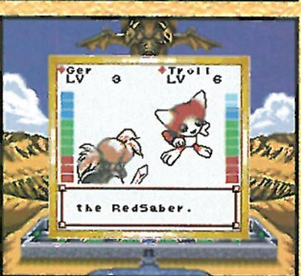
Adrià Camins, Castelldefels: Sé que Tauros está en Zona Safari, pero no le he visto nunca. Me gustaría cazarlo, pero ¿cómo le encuentro?
Oak: Sí, tienes razón, Adrià. Este monstruo está en Zona Safari, pero es uno de los más difíciles de cazar. Prueba a ir al área tres y utiliza cinco bolas Safari contra él... no utilices Cebo ni Rocas, es demasiado arriesgado.

Damián Cortés, Madrid: ¿Puede indicarme dónde están las piedras lunares? No hay quien dé con ellas.
Oak: Tú puedes hacerlo, mi joven entrenador. 1) en la esquina superior izquierda del Monte Luna; 2) en el sótano de la Sala de Juegos de Ciudad Azulona; 3) ve al área inferior derecha de Ruta 2 (necesitarás Corte); 4) busca en las columnas del primer piso (pulsa A), en el edificio arrasado por el fuego de Isla Canela.

Consejos prácticos para...

AZURE DREAMS







Los RPG no tienen trucos. Cierto. Pero... siempre te podemos dar algún consejo o pista extra para que todo te salga a pedir de boca.

TIPOS DE HUEVO

No te compliques la vida. En vez de pasar por rayos X cada huevo para ver qué lleva en su interior, utiliza nuestra lista. Esto es lo que esconden:

Huevo cursi – Wump u Octos
Huevo decorado – Genny
Huevo a cuadros – Mushrom
Huevo globo – Fireball
Huevo a topos – Analoeba
Huevo con manchas – Daymare
Huevo con espirales – Soilclaw
Huevo con remolinos – Balloon
Huevo con estrellas – Frost
Huevo a rallas B/N – Naprus
Huevo de cachemir – Noise
Huevo con corazones – Nyuel
Huevo con apóstrofe – Flame
Huevo de camuflaje – Troll
Huevo con flores – Blume
Huevo con lunares – Arachne
Huevo con triángulos – Galelop

CAZA MONSTRUOS

Hay maneras especiales de conseguir monstruos. Si das ciertos ítems/armas a monstruos podrás crear una especie diferente. Intenta lo siguiente y ¡verás qué resultado!

Entrega una Seaseed a Flame -Tundra
Entrega una Windseed a Flame -Ranklin
Entrega un Martillo a Troll -HamTroll
Entrega un Brazo a Troll - ShoTroll
Entrega un Tomahawk - TomTroll

PRECIOS DE VENTA

¿Quieres saber los puntos antes de entregar lo que te ha costado tanto ganar? Echa un vistazo a la siguiente lista de cotizaciones:

Cayado – 10
Bronzino – 50
Skindeep – 30
FlameOrb 4 – 525
FlameOrb 8 – 825
VenomOrb 4 – 700
IgniOrb 4 – 700
IgniOrb 6 – 900
IgniOrb 8 – 1100
RefraOrb 8 – 1100
MediHerb – 7
Sapleaf – 10
Despertar – 20
Semilla Vit – 5
Media semilla – 20
Semilla Fero – 240
Semilla Lar – 50
Semilla Tova – 100
Semilla Leva – 20
Semilla Mar – 50
Gema viento – 100
Gema fuego – 200
Campana Tame – 200
Campana Evil – 100
Rayo Maléfico – 100
Rayo Agua – 50
Rayo Vivi – 200
Ojo Monst – 50
Ojo Trap – 100
Ojo Gold – 50
Truespec – 100
Aceite rojo – 50
Huevo Troll – 400
Huevo Wump – 100
Huevo Fireball – 300
Huevo Kid – 2500

TRUCOS GENERALES

· Habla con tu madre antes volver a la torre. Dile que vas a la torre inmediatamente y ella te dará una semilla de vitalidad.
· Utiliza siempre ítems que aumenten las estadísticas de tus monstruos, así conservarán los niveles cuando dejes la torre. Si los utilizas en ti mismo, volverás otra vez al nivel uno al salir de la torre.
· Al derrotar tres campanas, obtienes tres Souvenirs especiales.
· Después de obtener las tres campanas, continúa otra aventura. Habla con el viejo otra vez, quien te dará un Kid (evoluciona en Dragon).

¡Hurra! Los primeros trucos para

WARIO LAND 3



Sí, a veces, el juego se complica mucho. Cuando eso ocurra, imita a Wario: haz "trampa" con los siguientes códigos de Action Replay™.

Mogollón de monedas – 019905CA
8/8 Medallas – 01085CCA





Wario es un tramposo. Si no, que se lo pregunten a Mario y Luigi.



Consigue las ocho medallas con el código que tienes arriba.



Wario se lleva una de palos... ¿Dónde está su hermano?



Ya puedes mirar. ¡Miedica!



Wario se sostiene en pleno aire gracias a sus orejas.

CUESTIÓN DE CÓDIGOS

Los mejores códigos para tu Action Replay.

Bienvenido a la sección ideal para todos aquellos a los que les gusta pasarse los juegos rápido y se declaran amantes de los trucos. En ella podréis acceder a los códigos para vuestro Action Replay de los juegos más molones. Pero antes...

¿QUÉ ES UN ACTION REPLAY?

Es un cartucho de trucos que se introduce en tu consola como si fuese uno normal. Por la parte superior tiene una ranura en la que insertar tu cartucho de N64.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Te permite usar trucos existentes para N64 de forma fácil e, incluso, inventarte algunos por ti mismo

NOTA: Los códigos que siguen a continuación sólo son válidos para Action Replay, de forma que no intentéis introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

1080 SNOWBOARDING

El código debe estar en
DE000400 0000
TRICK ATTACK Crystal Lake – Parar el tiempo
8029F66A 0076
TRICK ATTACK Crystal Peak – Parar el tiempo
802B2BCA 0000
TRICK ATTACK Golden Forest – Parar el tiempo
802AAF5A 0076
TIME ATTACK Crystal Lake – Parar el tiempo
802A582A 0000
TIME ATTACK Crystal Peak – Parar el tiempo
802B2BCA 0000
TIME ATTACK Golden Forest – Parar el tiempo
802B135A 0000
CONTEST Crystal Lake – Parar el tiempo
8029C0DA 0076
CONTEST Crystal Peak – Parar el tiempo
802A889A 0000
CONTEST Golden Forest – Parar el tiempo
802A6D6A 0076
MATCH RACE Crystal Lake – Sin daños
802E091F 004B
MATCH RACE Crystal Peak – Sin daños
80291203 004B
MATCH RACE Golden Forest – Sin daños
8028FC93 004B

ISS 98

20 goles para el equipo de casa
801A86FD 0014
0 goles para el equipo de casa
801A86FD 0000
20 goles para el equipo visitante
801A9579 0014
0 goles para el equipo visitante
801A9579 0000
Puntos infinitos para crear un jugador
D03E0CF2 0001 803E0CF2 0063

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

15 goles para el equipo de casa
8105FF94 000F81065C36 000F
0 goles para el equipo de casa
8105FF94 000081065C36 0000
15 goles para el equipo visitante
8105FFA8 000F81065C3A 000F
0 goles para el equipo visitante
8105FFA8 000081065C3A 0000
Tiempo infinito
81060A22 0000810D9F02 0000
Modo bola loca
810D91F4 4805

FIFA 98

20 goles para el equipo visitante
801AF437 0014
0 goles para el equipo visitante
801AF437 0000
20 goles para el equipo de casa
801AF433 0014

ES UN ZAPDOS... ES UN SPEAROW... ¡ES



PERFECT DARK



Juanita, descifra esto si puedes
Carmina Erenguren, Vizcaya: ¿Cómo puedo conseguir todos los niveles multijugador en un deathmatch para cuatro jugadores?

G.W.: Tu pregunta suena un tanto confusa, Carmina, pero deducimos que lo que quieres saber es cómo abrir los nuevos niveles para el multijugador (16 en total). La respuesta es fácil: tienes que completar los desafíos. Lo difícil es lograrlo. Puede que tardes muuucho tiempo en abrirlos todos.

GOLDEN EYE

Trucos y honestidad
Marcos Villegas, Albacete: Llevo dos años jugando a *GoldenEye* y he conseguido todos los trucos menos los de los siguientes niveles: Train, Facility, Surface 1, Statue y Archives. Con un poquito de ayuda y algún que otro consejo, estoy seguro que puedo sacarlos; ya llevo mucho tiempo jugando y la verdad es que estos últimos cinco trucos me tienen muy intrigado.

G.W.: ¡Pues sí que llevas tiempo dedicado a este juego! Los cinco trucos (según el orden de tu carta) son: Silver PP7, Invencibilidad, 2X Lanzagranadas, Animación acelerada e invisibilidad. El truco del tren es complicado, necesitas muchos disparos a la cabeza. Facility es el más difícil de todos (no conocemos a nadie que lo haya logrado) y por lo que respecta al resto, son bastante asequibles si conoces tu recorrido exacto, aunque los tiempos son un poco ajustados. La clave para la mayoría de trucos de *GoldenEye* es que no dejes de correr y que elimines tan sólo a aquellos que se crucen en tu camino (de un disparo, mejor; así no alertas a los guardas). De todos modos, aquí tienes el truco que te dará la Invencibilidad:

Botón L + Abajo
Botón R + C-derecha
Botón R + C-arriba
Botón L + Derecha
Botón L + C-abajo
Botón R + C-arriba
Botón L + Derecha
Botón R + Abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + C-derecha

Introdúcelo en cualquier momento en el nivel que quieras. Mantén siempre pulsado el primer botón (y, si es posible, también el segundo) mientras pulsas el segundo (o el tercero, en según que caso). Hay códigos de botones para cada truco del juego, pero hemos pensado que en realidad lo que tú quieres es hacerlo por ti mismo, así que no te los vamos a dar. Ya nos avisarás cuando lo hayas conseguido (y si tu propósito deja de ser tan firme, échale una ojeadita a nuestro número 10).





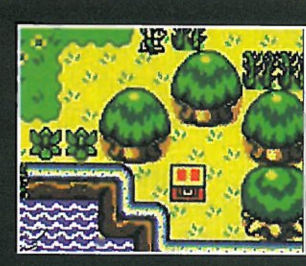


ZELDA DX



¡Vaya con el elfo!
Daniel Somoza, Málaga: En el número 12 dijisteis que para conseguir la llave pájaro se necesitaba saber volar (el gallo). Explicadme cómo conseguir el gallo, por favor. Si no logro terminar este juego, me va a dar algo...

G.W.: ¡Oye Daniel, tampoco te lo tomes tan a pecho! Vamos a ayudarte a superar este momento de crisis; aunque no es fácil, que lo sepas. Para empezar, necesitas 3000 rupias. ¿Las tienes? Vale, ahora vete hacia el sur desde la salida este de Pueblo Mabe y cruza el foso de un salto. A partir de ahora, acércate a todos los postes con indicaciones que veas en el laberinto que tienes delante y aparecerá una escalera. El viejecito que hay por aquí te enseñará la Canción de las Almas por el módico precio de 300 rupias. Vuelve a Pueblo Mabe, empuja la estatua del "gallo volador" y toca la nueva melodía que has aprendido. ¡Uf!



Javier Montez, Salamanca: Estoy encallado en el nivel 6, Vence a Shrine. Ya he encontrado el Brazalete L-2 y no consigo avanzar. ¿Podéis ayudarme, porfa? Gracias.

G.W.: Pues claro, Javi. Saliendo de la sala del brazalete, destruye las estatuas de los elefantes y pasa por la puerta giratoria. En esta sala tienes que darle al interruptor con tu espada, colocar una bomba ahí al lado y colarte tras el bloque noroeste que hay abajo. Cuando éste se levante, ve hacia el norte. Bajo los cacharros hay un interruptor; utilízalo y ve hacia el oeste para eliminar algunos brujos y para conseguir el mapa. Vuelve a dirigirte hacia el norte y luego hacia el este, a por un pico.
Regresa al oeste y sube hacia el norte, utilizando los cacharros para la puerta. Ve hacia el este y darás con el compás. Con el mapa y el compás en tus manos ya puedes continuar.

Salvador Quintana, Girona: Ya he hecho todo lo que podía y he llegado al nivel 5, Catfish Maw. Los huecos son demasiado grandes para que los pueda cruzar de un salto y se necesitan llaves para todas las puertas... ¡Socorrooo!

G.W.: Ante todo no pierdas la calma, Salvador. Si los huecos son demasiado grandes significa que el juego sugiere que vayas a otro sitio o que hagas algo distinto con lo que llevas en tu equipamiento. Intuimos que se trata de esto último. Vas a tener que hacer un salto rápido. Pon las botas Pegasus en una ranura y la Pluma de Roc en otra. Ahora corre deprisa y dale al botón de saltar mientras mantienes pulsado el botón de acción.



OAK RESPONDE

"Como ya puedes imaginar, el profesor Oak no tiene ninguna intención de aguar la fiesta a los futuros entrenadores; aunque algunos de ellos no puedan evitar caer en la tentación de preguntar por MissingNo.

Ramón Torres-Vega, Madrid: Tengo el *Pokémon Rojo* y he logrado capturar al escurridizo MissingNo. Sin embargo, en lugar de borrar todo el juego que tenía guardado (unas 90 horas), ha mezclado mis récordes del Hall of Fame. ¡Cuál fue mi sorpresa cuando al comprobarlos más tarde me encontré con una foto del Pokémon 151, Mew. ¿Cómo se explica esto?

Oak: Ya os advertí, jóvenes imprudentes, de que MissingNo podía causaros problemas, sobre todo a vuestros cartuchos. Por lo que respecta a la foto, probablemente sea culpa del Team Rocket, engañando a los entrenadores de buena fe.

Alex Bejurana, Tenerife: Tengo un truco para conseguir infinitos Caramelo Raro. Colócalo como el sexto ítem y luego habla con el hombre que hay en la entrada del bosque verde. Dile que "No" y te enseñará a capturar Pokémon. Vuela hasta isla Canela y surfea arriba y abajo por la banda derecha hasta que aparezca MissingNo, entonces sal corriendo y habrás conseguido infinitos Caramelo Raro.

Oak: Tu truco es correcto, Alex. Sólo recuerda que MissingNo puede ocasionar problemas en tu cartucho. Por ahora has salido indemne... por ahora.

Dale gas a... ROAD RASH 64



Hemos conseguido unos cuantos trucos nuevos, añádelos a los que ya tienes y podrás hacer *de todo*; y más si lo tuyo es la gravilla. Introduce los siguientes códigos en la pantalla de menú y tendrás acceso a los trucos.

SALTARSE NIVELES

Nivel	Código
2	Derecha, C-derecha, Z, Derecha, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-arriba.
3	Derecha, C-derecha (x3), Derecha, C-izquierda, C-abajo, Z.
4	Derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha (x2), Z, Izquierda.
5	Z, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-derecha (x2), Z, Izquierda.

CHICA MOTORIZADA

Pulsa C-derecha, C-izquierda, Z, L, R, C-arriba.

ABRE EL MODO THRASH

Pulsa C-arriba, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, C-abajo, Z.

COMIENZOS MÁS RÁPIDOS

Mantén A pulsado durante el comienzo de una carrera.

ATAJO DEL ESTADIO – NIVEL 5

Después de la brusca curva a la izquierda que hay a mitad de camino a través de la ciudad en la carrera 3, verás un edificio con un hueco. ¡Lo has adivinado, hay que pasar por ese hueco!

POR LOS SUELOS

Mantén L pulsado después de caerte de la moto y podrás quedarte en el suelo. ¿Que para qué sirve? Bueno, no lo sabemos pero hay gente un poco rara por ahí.



Con estos trucos podrás patear el trasero de tus rivales.

DALE CAÑA AL POLI

Cuando veas que el poli te está esperando, haz un caballito y arróllale. Así te lo quitarás de en medio. Esquiva a los tipos de azul en 'The Beat Down'. Circula por encima de la hierba y el poli te ignorará, arrestando a todos los demás.

Consigue que el traidor se pase a tu lado en GOLDENEYE



Más diversión de calidad con *GoldenEye*, esta vez gracias a Miquel Saladrigas de Asturias. ¡Disfruta ya de tu Action Replay™!

NIVEL: FACILITY

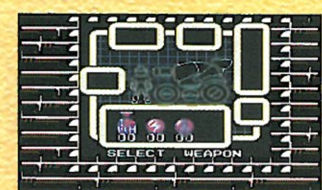
Modo Trucos: Invencibilidad y PP7 Dorada

Dirígete a la sala donde se encuentra Alec. Haz que explote el contenedor de gas pero sin eliminar a Alec. En el momento en que él grite, desenfunda tu PP7 Dorada y vigila las escaleras. Cuando aparezca Ourumov, dispárale antes de que él dispare a Alec. Ahora Alec te ayudará a eliminar a todos esos soldados.

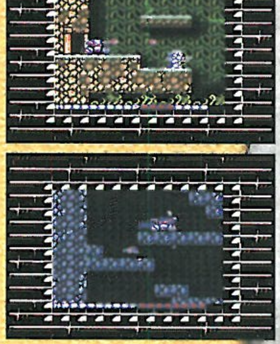
Por fin puedes saltarte los niveles en MASTER BLASTER



No es un gran juego, pero si lo compraste, sáltate los niveles y contempla todo el juego sin sudar la camiseta.



NIVEL	PASSWORD
1	E6C3D3KF
2	E6D3D3KG
3	E7C3D3KH
4	E7D3D3KI
5	F6C3D3KQ
6	F6D3D3KR
7	F7C3D3KU
8	F7D3D3KT



CUESTIÓN DE CÓDIGOS

Los mejores códigos para tu Action Replay.

¿QUÉ ES UN ACTION REPLAY?

Es un cartucho de trucos que se introduce en tu consola como si fuese uno normal. Por la parte superior tiene una ranura en la que insertar tu cartucho de N64.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Te permite usar trucos existentes para N64 de forma fácil e, incluso, inventarte algunos por ti mismo

DONKEY KONG (N64) El código debe estar activado (M)

Munición infinita para todos los personajes
D27FCB81 0000 807FCB81 0032
Salud infinita
817FCB8A 0004
Instrumentos musicales infinitos para DK
817FC898 000A
Instrumentos musicales infinitos para Diddy
817FC8F6 000A
Película de cámara infinita
807FCB89 0005
Instrumentos musicales infinitos para Tiny
817FC9B2 000A
Instrumentos musicales infinitos para Lanky
817FC954 000A
Instrumentos musicales infinitos para Chunky
817FCA10 000A
Bombas naranja infinitas
817FCB84 0007
99 monedas para Donkey Kong
817FC896 0063
99 monedas para Diddy Kong
817FC8F4 0063
99 monedas para Tiny Kong
817FC9B0 0063
99 monedas para Lanky Kong
817FC952 0063
99 monedas para Chunky Kong
817FCA0E 0063
Cocos de cristal infinitos
817FCB86 069E
Bananas infinitas (DK)
817FC89A 0064
Bananas infinitas (DK) Azteca Airado
817FC89C 0064
Bananas infinitas (DK) Nivel Fábrica
817FC89E 0064
Bananas infinitas (DK) Nivel Galeón
817FC8FE 0064
Bananas infinitas (DK) Jungla Jocosa
817FC8A2 0064
Bananas infinitas (DK) Castillo Canguelo
817FC8A6 0064
Bananas infinitas (DK) Cueva Cristalina
817FC8A4 0064
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Jungla Jocosa
817FC8D2 0005
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Azteca Airado
817FC8D4 0005
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Fábrica Frenética
817FC8D6 0005
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Galeón Gafe
817FC8D8 0005
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Cueva Cristalina
817FC8DC 0005
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Castillo Canguelo
817FC8DE 0005
Dale A DK 5 Bananas Doradas –Isla DK
817FC8E0 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Jungla Jocosa
817FC930 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Azteca Airado
817FC932 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Fábrica Frenética
817FC934 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Galeón Gafe
817FC936 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Jungla Jocosa
817FC938 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Cueva Cristalina
817FC93A 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas –Castillo Canguelo
817FC93C 0005
Dale a Diddy 5 Bananas Doradas Isla DK
817FC93E 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Jungla Jocosa
817FC9EC 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Azteca Airado
817FC9EE 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Fábrica Frenética
817FC9F0 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Galeón Gafe
817FC9F2 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Selva de Setas
817FC9F4 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Cueva Cristalina
817FC9F6 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas –Castillo Canguelo
817FC9E8 0005
Dale a Tiny 5 Bananas Doradas Isla DK
817FC9FA 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Jungla Jocosa
817FC98E 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Azteca Airado
817FC990 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Fábrica Frenética
817FC992 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Galeón Gafe
817FC994 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Selva de Setas
817FC996 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Cueva Cristalina
817FC998 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Castillo Canguelo
817FC99A 0005
Dale a Lanky 5 Bananas Doradas –Isla DK
817FC99C 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Jungla Jocosa
817FCA4A 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Azteca Airado
817FCA4C 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Fábrica Frenética
817FCA4E 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Galeón Gafe
817FCA50 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Selva de Setas
817FCA52 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Cueva Cristalina
817FCA54 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Castillo Canguelo
817FCA56 0005
Dale a Chunky 5 Bananas Doradas –Isla DK
817FCA58 0005

¡CARTUCHOS FUERA!

UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!






40 WINKS — 85%

Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT · 9.999 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

1080º SNOWBOARDING — 88%

Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

A BUG'S LIFE — 76%
A

Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT — 69%

Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami · 8.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

AIRBOARDER 64 — 75%

Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco · 4.990 · 1-2 jugadores

ALL STAR BASEBALL '98 — 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

ALL STAR TENNIS '99 — 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft · 7.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

ARMORINES — 84%

Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · expansion pak · rumble pak

ARMY MEN — 56%

Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO · 9.990 · 1-4 jugadores · expansion pak

AUTOMOBILI LAMBORGHINI — 73%

Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus · 13.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

BATTLE TANX — 81%
B

Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO · 9.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

BOMBERMAN — 65%

Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo · 8.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

BEETLE ADVENTURE RACING — 79%

Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

BIO FREAKS — 74%

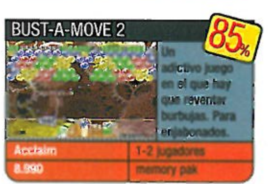
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT · 8.490 · 1-2 jugadores · en cartucho · rumble pak

BLAST CORPS — 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo · 7.990 · 1 jugador · memory pak · memoria en cartucho

BODY HARVEST — 81%
Excitante RPG-shoot' em up pero con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames · 5.990 · 1 jugador · rumble pak · en cartucho

BOMBERMAN HERO — 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo · 7.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak

BUCK BUMBLE — 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft · 8.490 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

BUST-A-MOVE 2 — 85%

Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim · 8.990 · 1-2 jugadores · memory pak

CASTLEVANIA 64 — 82%
C

Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami · 9.990 · 1 jugador · memory pak · rumble pak

CASTLEVANIA 2 — 63%

Una fotocopia exacta del primer *Castlevania*. Muy poco original.
Konami · 11.490 · 1 jugador · memory pak · rumble pak

CHAMELEON TWIST — 71%

Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames · 3.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

CHOPPER ATTACK — 75%

Un *shooter* divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memoria en cartucho

COMMAND & CONQUER — 86%

Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo · 10.990 · 1 jugador · memoria en cartucho · expansion pak · rumble pak

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 — 79%

Una nueva entrega de *FIFA* que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA · 4.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

DARK RIFT — 70%
D
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai · 4.990 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY — 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein · 10.490 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

DIDDY KONG RACING — 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare · 8.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho

DISNEY'S TARZAN — 65%

Los gráficos son fieles a la película, pero la jugabilidad deja que desear.
Proein · 9.990 · 1 jugador · rumble pak · memory pak

DOOM 64 — 76%

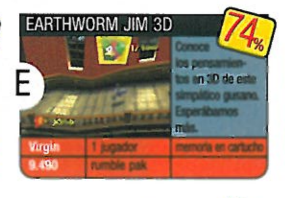
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GTI · 3.990 · 1 jugador · memory pak

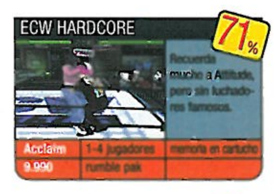
DUKE NUKEM 64 — 73%

Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI · 9.400 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — 87%

Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GTI · 9.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

EARTHWORM JIM 3D — 74%
E

Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin · 9.490 · 1 jugador · memoria en cartucho · rumble pak

ECW HARDCORE — 71%

Recuerda mucho a Attitude, pero sin luchadores famosos.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak

EXTREME G — 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

EXTREME G 2 — 84%

Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim · 8.490 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

F1 POLE POSITION — 66%
F
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft · 4.990 · 1 jugador · memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX — 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo · 5.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 — 76%

Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo · 9.490 · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak · expansion pak

FIFA '98 — 83%

Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA · 7.990 · 1-4 jugadores · memory pak

FIFA '99 — 81%

Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

FIGHTERS DESTINY — 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft · 11.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak

FLYING DRAGON — 68%

Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein · 8.490 · 1-2 jugadores · rumble pak · memory pak

FORSAKEN — 82%

Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim · 12.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak

F-ZERO X — 88%

La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo · 5.490 · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · rumble pak

GEX 64: ENTER THE GECKO — 61%
G

Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GTI · 11.990 · 1 jugador · memory pak · rumble pak

GLOVER — 85%

Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro · 9.990 · 1 jugador · memoria en cartucho · rumble pak

GOEMON 2 — 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami · 10.990 · 1-2 jugadores · rumble pak · en cartucho

HEXEN — 70%
H
Un intento de *Quake* con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI · 5.490 · 1-4 jugadores · memory pak

HOLY MAGIC CENTURY — 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami · 8.990 · 1 jugador · memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING — 78%

Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA · 9.990 · 1-2 jugadores · memory pak · rumble pak

HYBRID HEAVEN — 77%

Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami · 11.990 · 1 jugador · memory pak · rumble pak · expansion pak

HYDRO THUNDER — 86%

Carreras acuáticas frenéticas con una excelente jugabilidad.
Infogrames · 8.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS — 67%
I

Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim · 7.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 80%
Un revientamandos deportivo de lo más divertido para jugar acompañado.
Konami · 9.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

ISS 64 — 90%

Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami · 2.990 · 1-4 jugadores · memory pak

ISS 2000 — 93%

Una nueva versión del mejor juego de fútbol con un modo RPG.
Konami · 8.990 · 1-4 jugadores · rumble pak · memory pak

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS — 60%
J

Carreras sobre barro son una pinta excelente y poco más.
Acclaim · 9.990 · 1-4 jugadores · memory pak · rumble pak · expansion pak

S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO

KNOCKOUT KINGS 78%

Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.
EA | 1-2 jugadores
9.990 | rumble pak

LODE RUNNER 72%

Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
7.990 | rumble pak

LYLAT WARS 82%

Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.
Nintendo | 1-4 jugadores
4.990 | rumble pak | memoria en cartucho

MACE: THE DARK AGE 79%

Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.
GTI | 1-2 jugadores
10.990 | memoria en cartucho

MADDEN 64 80%

Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.
EA | 1-4 jugadores
9.490 | rumble pak | memory pak

MAGICAL TETRIS CHALLENGE 76%

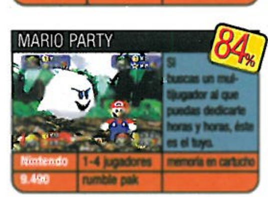
Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.
Proein | 1 jugador
9.990 | memoria en cartucho

MARIO GOLF 89%

Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
9.490 | rumble pak | GB pak

MARIO KART 64 92%

La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
5.990 | memoria en cartucho

MARIO PARTY 84%

Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.490 | rumble pak

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 82%
Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.
THQ/Proein | 1-4 jugadores
11.990 | rumble pak | memory pak

MICRO MACHINES 64 TURBO 84%

Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.
Codemasters | 1-8 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak

MILO'S ASTRO LANES 55%

¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.
Interplay | 1-4 jugadores
8.490 | rumble pak | memoria en cartucho

MISCHIEF MAKERS 80%

Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.
Nintendo | 1 jugador
8.990 | rumble pak | memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE 68%

Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.
Infogrames | 1 jugador
7.490 | memoria en cartucho | rumble pak

MONACO GRAND PRIX 80%

Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.
Ubi Soft | 1-2 jugadores
7.990 | rumble pak | memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS 67%

Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.
Proein | 1-4 jugadores
9.490 | rumble pak

MORTAL KOMBAT 4 80%

Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay.
GTI | 1-2 jugadores | memory pak
10.990 | rumble pak

MULTI RACING CH'SHIP 68%

Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.
Infogrames | 1-2 jugadores
13.490 | memory pak

MYSTICAL NINJA 85%

Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.
Konami | 1 jugador
11.490 | memory pak

NAGANO WINTER OLYMPICS 55%

Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.
Konami | 1-4 jugadores
11.990 | rumble pak | memory pak

NASCAR '99 60%

Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego.
EA | 1-2 jugadores | memory pak
7.990 | rumble pak

NBA COURTSIDE 89%

Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
5.990 | rumble pak | memoria en cartucho

NBA IN THE ZONE 42%

Un juego de baloncesto mediocre con la licencia oficial y poco más.
Konami | 1-4 jugadores
9.990 | memoria en cartucho

NBA JAM 2000 87%

Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.
Acclaim | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | expansion pak

NBA LIVE '99 65%

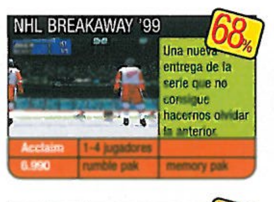
Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.
EA | 1-4 jugadores | memory pak
9.490 | rumble pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 89%

Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak
6.990 | rumble pak | expansion pak

NHL '99 75%

Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.
EA | 1-4 jugadores
8.490 | rumble pak | memory pak

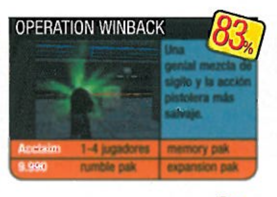
NHL BREAKAWAY '99 68%

Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.
Acclaim | 1-4 jugadores
6.990 | rumble pak | memory pak

NUCLEAR STRIKE 78%

Un clásico *shooter* revisitado con acierto.
Proein | 1 jugador | memory pak
10.990 | rumble pak

OFF ROAD CHALLENGE 55%

Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.
GTI | 1-2 jugadores
8.990

OPERATION WINBACK 83%

Una genial mezcla de sigilo y la acción pistolera más salvaje.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak | expansion pak

PENNY RACERS 65%

Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.
Proein | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | memory pak

PGA EUROPEAN GOLF 75%

Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario.
Infogrames | 1-2 jugadores
8.990 | memory pak

PILOTWINGS 64 89%

Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | memoria en cartucho

QUAKE 81%

Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.
GT | 1-2 jugadores | memory pak
3.990 | rumble pak

QUAKE II 93%

Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!
GTI | 1-4 jugadores | expansion pak
9.490 | rumble pak | memory pak

RAINBOW SIX 87%

Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.
Proein | 1-2 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak | expansion pak

RAKUGA KIDS 82%

Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.
Konami | 1-2 jugadores
8.490 | rumble pak | memoria en cartucho

RAMPAGE 2 55%

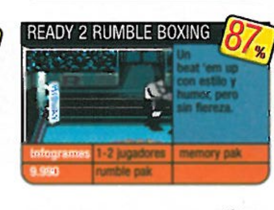
La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.
Midway | 1-3 jugadores
8.990 | rumble pak | memory pak

RAT ATTACK 67%

Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido.
Proein | 1-4 jugadores
9.990 | memory pak

RAYMAN 2 85%

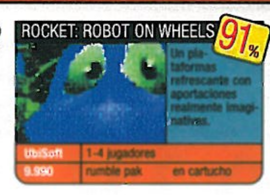
Un magnífico plataformas sin niebla y con gráficos fantásticos.
Ubi Soft | 1 jugador | expansion pak
9.990 | rumble pak | memory pak

READY 2 RUMBLE BOXING 87%

Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza.
Infogrames | 1-2 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak

RE-VOLT 77%
¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak
3.990 | rumble pak | expansion pak

RIDGE RACER 64 91%

Muy veloz y absolutamente fantástico. El rey de la pista.
Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak
8.990 | rumble pak

ROCKET: ROBOT ON WHEELS 91%

Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.
UbiSoft | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | en cartucho

ROADSTERS 91%

Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.
Virgin | 1-2 jugadores | controller pak
9.990 | rumble pak | expansion pak

ROBOTRON 64 70%

Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.
GTI | 1-2 jugadores | memory pak
11.990 | rumble pak | expansion pak

ROGUE SQUADRON 79%

Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.
Nintendo | 1 jugador | rumble pak
9.490 | memoria en cartucho | expansion pak

RUGRATS TREASURE HUNT 59%

Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.
Proein | 1-4 jugadores | memory pak
9.990 | rumble pak

RUSH 2: EXTREME RACING USA 71%

Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.
GTI | 1-2 jugadores
7.990 | rumble pak | memory pak

SAN FRANCISCO RUSH 70%

Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.
Acclaim | 1-2 jugadores | memory pak
6.490 | rumble pak

S.C.A.R.S. 75%

Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.
Ubi Soft | 1-4 jugadores
11.990 | rumble pak | memory pak

SHADOWS OF THE EMPIRE 73%

Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.
LucasArts | 1 jugador
10.990 | memoria en cartucho

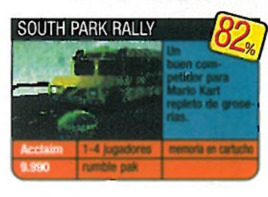
SNOWBOARD KIDS 79%
Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.
Nintendo | 1-4 jugadores
5.990 | rumble pak | memoria en cartucho

SOUTH PARK 66%

Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.990 | rumble pak | expansión pak

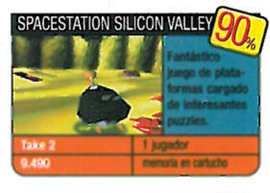
SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK 79%

Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.
Acclaim | 1-4 jugadores
9.990 | rumble pak | expansión pak

SOUTH PARK RALLY 82%

Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
9.990 | rumble pak

SPACE INVADERS 78%

El original matamarcianos con la misma jugabilidad y nuevos gráficos.
Proein | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
11.490 | rumble pak

SPACESTATION SILICON VALLEY 90%

Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.
Take 2 | 1 jugador
9.490 | memoria en cartucho

STARSHOT 64%

Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.
Infogrames | 1-4 jugadores
6.990 | memoria en cartucho

STAR WARS EPISODE 1: RACER 85%

Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho
9.490 | rumble pak | expansión pak

SUPERCROSS 2000 80%

Carreras de motos con un control difícil de manejar.
EA | 1-2 jugadores
9.990 | rumble pak | expansión pak

SUPERMAN 50%

La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.
Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho
6.990 | rumble pak

TAZ EXPRESS 83%

Una mezcla de puzzles y plataformas divertida e ingeniosa y con un prota fabuloso.
Infogrames | 1 jugador
9.990 | memoria en cartucho

13.1

THE NEW TETRIS 88%
Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.
Nintendo | 1-4 jugadores
9.450 | rumble pak

TETRISPHERE 68%

Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.
Nintendo | 1-2 jugadores
6.990 | memoria en cartucho



¡CARTUCHOS FUERA!

UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

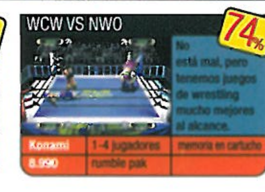
¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!







V-RALLY '99 — 80%
El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames | 1-2 jugadores | 7.490 | rumble pak | en cartucho



WCW VS NWO — 74%
No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak



WWF ATTITUDE — 90%
Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak



TONIC TROUBLE — 80%
Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.
Ubi Soft | 1 jugador | 8.490 | rumble pak | memoria en cartucho



TOP GEAR RALLY 2 — 87%
El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.
Proein | 1-4 jugadores | 10.990 | memoria en cartucho



TUROK: RAGE WARS — 88%
Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Acclaim | 1-4 jugadores | expansion pak | 9.990 | rumble pak



WAIALAE GOLF — 59%
Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.990 | rumble pak



WETRIX — 72%
Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames | 1-2 jugadores | 6.490 | memoria en cartucho



WWF WARZONE — 85%
Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim | 1-4 jugadores | 10.490 | rumble pak | en cartucho



TONY HAWK'S SKATEBOARDING — 93%
Estupendo simulador de *skateboard* cargado de momentos emocionantes.
Proein | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 11.990 | rumble pak | expansión pak



TOY STORY 2 — 87%
Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.
Proein | 1 jugador | 8.990 | memoria en cartucho



VIGILANTE 8 — 73%
Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.
Proein | 1-4 jugadores | en cartucho | 10.490 | expansión pak



WAVE RACE 64 — 85%
Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | memoria en cartucho



WIPEOUT 64 — 87%
El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490

WWF WRESTLEMANIA 2000 — 85%
Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.
THQ/PROEIN | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memoria en cartucho



TOP GEAR OVERDRIVE — 73%
Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak | expansión pak



TUROK: DINOSAUR HUNTER — 80%
Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.
Acclaim | 1 jugador | 4.990 | memoria en cartucho



VIGILANTE 8 2ND OFFENCE — 58%
Una salvaje carnicería sobre cuatro ruedas falta de diversión.
Proein | 1-4 jugadores | en cartucho | 11.990 | rumble pak | expansión pak



W GRETZKY'S HOCKEY '98 — 72%
Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GTI | 1-4 jugadores | 9.490 | memoria en cartucho



WORLD DRIVER CH'SHIP — 90%
Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak



XENA: WARRIOR PRINCESS — 87%
La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.
Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansión pak



TOP GEAR RALLY — 87%
Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!
Nintendo | 1-2 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho



TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 85%
Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 6.990 | rumble pak | expansión pak



VIRTUAL POOL 64 — 78%
Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.
Proein | 1-2 jugadores | 10.490 | memoria en cartucho



WCW MAYHEM — 75%
Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.
EA | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak



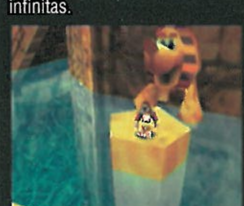
WORMS ARMAGEDDON — 86%
Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho



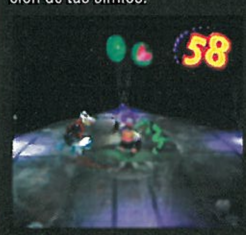
YOSHI'S STORY — 82%
Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo | 1 jugador | 6.990 | memoria en cartucho

LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%
¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.



DONKEY KONG 64 94%
¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



GOLDENEYE 007 95%
¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.

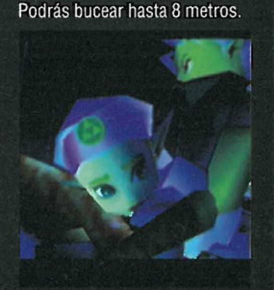


ISS '98 92%
¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 3.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



JET FORCE GEMINI 90%
¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.

LEGEND OF ZELDA 96%
¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.



PERFECT DARK 98%
¡El shooter más completo y perfecto!
Nintendo 10.990 1-4 jugadores Mem pak Rum Pak Exp Pak En cartucho
¿Por qué es guai? Joanna Dark logra superar al agente Bond. ¡Necesitarás meses y meses para ver el juego entero!
Truco GW: Supera los Retos en el multijugador para acceder a nuevos niveles, armas y personajes.



POKéMON STADIUM 91%
¡Los mejores pokécombates en 3D!
Nintendo 12.990 1-4 jugadores memoria en cartucho
¿Por qué es guai? Tus Pokémon cobran vida en maravillosas 3D y con excelentes animaciones.
Truco GW: Para atacar siempre en primer lugar, utiliza Pokémon muy veloces, como Articuno.



RESIDENT EVIL 2 93%
¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



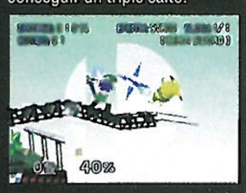
SHADOW MAN 90%
¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.



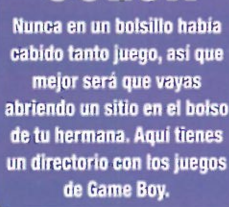
SUPER MARIO 64 96%
¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



SUPER SMASH BROS 93%
¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.



GAMEBOY COLOR



Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

A

A BUG'S LIFE — 67%

Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

ALL STAR TENNIS 2000 — 79%

Actualización del juego con pocas novedades, pero la diversión de siempre.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | con enlace

ANTZ — 78%

Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

ASTERIX — 80%

Una genial aventura con muchos mamporros y minijuegos muy entretenidos.
Infogrames | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

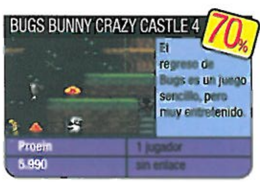
AZURE DREAMS — 81%

Un nuevo RPG al estilo de *Pokémon* que aporta frescura al género.
KONAMI | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

B

BELLA Y BESTIA — 83%

Estupendo juego de mesa que ofrece horas de diversión.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 — 70%

El regreso de Bugs es un juego sencillo, pero muy entretenido.
Proein | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

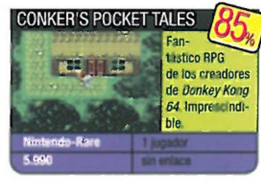
BUST-A-MOVE 4 — 81%

Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

C

CARL LEWIS — 79%

Versión de bolsillo del clásico deportivo basado en martillear botones.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

CONKER'S POCKET TALES — 85%

Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

D

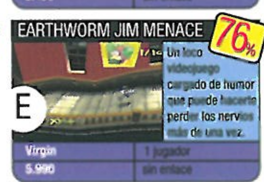
DRAGON WARRIOR MONSTERS — 89%

Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.
Proein | 1 -2 jugadores | 5.990 | con enlace

DRIVER — 92%

Uno de los juegos más divertidos, adultos y atractivos disponibles para GBC.
GT/Infogrames | 1 jugadores | 6.490 | sin enlace

E

EARTHWORM JIM MENACE — 76%

Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

G

GAME & WATCH GALLERY 3 — 88%

Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

GEX: ENTER THE GECKO — 85%

Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein | 1 jugador | 6.490 | sin enlace

GRAND THEFT AUTO — 72%

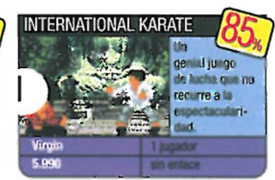
Estupenda conversión de un juego salvaje y fuera de la ley.
Proein | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

H

HYPE: TIME QUEST — 81%

Una mezcla de *Zelda* y un juego de plataformas protagonizado por Playmobil.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

I

INTERNATIONAL KARATE — 85%

Un genial juego de lucha que no recurre a la espectacularidad.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 81%

Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.
Konami | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

ISS '99 — 78%

Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64
Konami | 1 jugador | 5.890 | sin enlace

K

KLAX — 83%

Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.
Midway | 1 jugador | 4.990 | sin enlace

L

LA MÁSCARA DEL ZORRO — 80%

Aventuras, emoción, amor, combates y un heroe capaz de todo.
UbiSoft | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

LE MANS 24 HORAS — 83%

Uno de los pocos juegos de carreras que exprime a tope la GBC.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

LOGICAL — 70%

Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho
Proein | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

LUCKY LUKE — 77%

Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.
Infogrames | 1 jugador | 5.490 | sin enlace

M

MARIO GOLF — 90%

Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

MARTIAN ALERT — 92%

Una aventura maravillosa y sorprendente para compartir.
Infograms | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

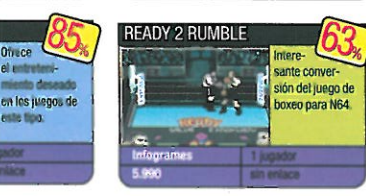
METAL GEAR GB — 92%
Uno de los mejores y más grandes juegos para GB. Imprescindible.
Konami | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

MICKEY'S RACING — 91%

Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.
Nintendo/Rare | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

MISSION: IMPOSSIBLE — 86%

Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.
Infogrames | 1 jugador | 5.490 | sin enlace

MR. NUTZ — 85%

Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

N

NBA JAM '99 — 78%

El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.
Acclaim | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

P

PAC MAN — 88%

Un clásico que vuelve a sorprendernos.
Acclaim | 1-2 jugador | 5.990 | sin enlace

PAPYRUS — 80%

Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | sin enlace

PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS — 80%

Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.
Infogrames | 1 jugador | 5.995 | sin enlace

PERFECT DARK — 94%

Una de las mejores creaciones para la GB. Tardarás mucho tiempo en descubrirlo todo.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.995 | con enlace

POCKET BOMBERMAN — 76%

Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.
Nintendo | 1 jugador | 4.990 | sin enlace

POKÉMON AMARILLO — 95%
Una mejora sustancial de *Rojo* y *Azul* en compañía de Pikachu.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

PRO POOL — 85%

Divertido simulador de billar con un modo para dos jugadores por turnos.
Codemasters | 1-2 jugadores | 5.990 | sin enlace

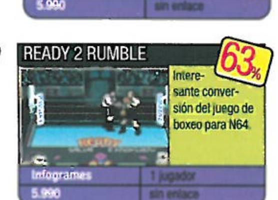
Q

QUEST FOR CAMELOT — 73%

Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

R

RAYMAN — 87%
Estupendo plataformas con mucho color y un héroe sin par.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

READY 2 RUMBLE — 63%

Interesante conversión del juego de boxeo para N64.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

ROLAND GARROS — 80%

Interesante juego de tenis con gráficos infantiles pero jugabilidad muy seria.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

RONALDO V-FOOTBALL — 89%

Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

R-TYPE DX — 91%

R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

S

SILVESTRE Y PIOLÍN — 74%

Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.
Infogrames | 1 jugador | 4.990 | sin enlace

SOCCER MANAGER — 83%

Un estupendo simulador para convertirte en entrenador de fútbol.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

SPACE STATION SILICON VALLEY — 86%

Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.
Take 2 | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

SPIROU — 87%

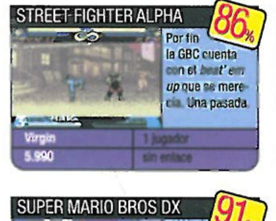
Curioso plataformas repleto de personajes e ideas de cómic.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | sin enlace

SPY VS SPY — 80%

Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.
Space | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace

STAR WARS: RACER — 89%

Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

STREET FIGHTER ALPHA — 86%

Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.
Virgin | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

SUPER MARIO BROS DX — 91%

El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.
Nintendo | 1-2 jugador | 5.990 | con enlace

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 85%

El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | 5.995 | sin enlace

T

TARZAN — 84%

Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.
Disney | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace

TETRIS DX — 90%

Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.
Nintendo | 1-2 jugadores | 4.990 | sin enlace

TOP GEAR POCKET — 79%

Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.
Nintendo | 1 jugador | 6.490 | sin enlace

TOMB RAIDER — 90%

Gráficos excelentes y una historia súper absorbente. De lo mejor para GB.
Proein | 1 jugador | 6.990 | sin enlace

TUROK: RAGE WARS — 89%
Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

V

V-RALLY — 70%
No te mantendrá pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.
Infogrames | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace

W

WACKY RACES — 84%

El título de carreras más rápido y competentes de los disponibles para tu GB
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

WARIO LAND 3 — 93%
Wario se reinventa a sí mismo y vuelve a sorprendernos.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

WORMS: ARMAGEDDON — 75%

Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.
Infogrames | 1-2 jugadores | 5.990 | sin enlace

Z

ZELDA: LINK'S AWAKENING DX — 94%
Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace